

INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO

El Software Educativo Medioevo Europeo y
su propuesta metodológica para la preparación
integral de los pioneros de Secundaria Básica.

Tesis en opción al Título Académico de Master en

EDUCACIÓN

Autora: Ismary Fabe González.
Tutor: MSc. Mario Luis Gómez Ibizate.
Consultante: Dr. Ángel García.

Abril del 2005

Resumen.

En correspondencia a las exigencias de lograr una cultura general integral en nuestros estudiantes que responda a los objetivos de las transformaciones en la Secundaria Básica y el uso de las nuevas tecnologías nuestra tesis propone:

- En el capítulo I realizamos un análisis de los medios de enseñanza, sus funciones en el PDE y cómo elevan el éxito del aprendizaje, su influencia en la formación de la personalidad, las ventajas que ofrecen los mismos, la necesidad de establecer adecuadas relaciones interdisciplinarias con la utilización de software educativos y cómo utilizar los entornos de aprendizaje desarrolladores para elevar en nuestro caso los conocimientos en torno a una época histórica.
- En el capítulo II se presentó la ficha de catalogación, la carta tecnológica, la estructura modular y funcional del software educativo Medioevo Europeo, la propuesta metodológica para el trabajo con el mismo, las condiciones necesarias para el entorno de aprendizaje, la propuesta del trabajo metodológico con tres niveles de desempeño, así como los resultados de la validación del software educativo Medioevo Europeo demostrando que el aprendizaje con las Nuevas tecnologías de la Informática y las comunicaciones se duplica y hasta se triplica en nuestros jóvenes.

Índice:

Introducción.....	1.
Capítulo I: Los medios de enseñanza. Fundamentación filosófica, psicológica y pedagógica de los mismos.....	9
Epígrafe I.1: La fundamentación psicológica y pedagógica de los medios de enseñanza.....	12
I.1.1: Funciones de los medios de enseñanza en el Proceso Docente Educativo.....	15
I.1.2: Influencia de los medios en la formación de la personalidad.....	16
Epígrafe I.2: La educación audiovisual. Historia e importancia.....	17
I.2.1: Ventajas de la educación audiovisual con el software educativo Medioevo Europeo.....	19
Epígrafe I.3: La interdisciplinariedad como criterio en el software educativo Medioevo Europeo.....	20
Conclusiones capítulo I.....	27
Capítulo II: El software educativo Medioevo Europeo.....	29
Epígrafe II.1: Descripción formal del software educativo Medioevo Europeo.....	29
II.1.1: Ficha de catalogación del software educativo Medioevo Europeo.....	29
Epígrafe II.2: Evaluación del software educativo Medioevo Europeo.....	30
Epígrafe II.3: Carta tecnológica del software educativo Medioevo Europeo.....	32
II.3.1: Datos generales de los autores.....	34
II.3.2: Descripción general del producto.....	35
Epígrafe II.4: Propuesta metodológica para la utilización del software educativo Medioevo Europeo en la Secundaria Básica.....	56
II.4.1: Utilización del software educativo por clases de la unidad V.....	59
II.4.2: ¿Qué significa aprender n veces más en el proceso docente educativo con la utilización del software educativo?(SECE 2005).....	62
II.4.3: Preparación de condiciones para el trabajo en un entorno de aprendizaje desarrollador.....	66
II.4.4: Ejemplos de actividades en el entorno de aprendizaje.....	66
Epígrafe II.5: Resultados obtenidos en el PEA con el software educativo Medioevo Europeo.....	73
Conclusiones capítulo II.....	80
Recomendaciones.....	81
Anexo 1: Esquema que representa el papel del medio en el proceso del conocimiento.....	82
2: Colaboración de los medios en la formación de la personalidad.....	83
3: ventajas del software educativo medioevo europeo.....	84
4: Estructura modular del software educativo medioevo europeo.....	85
5: Presentación digitalizada de la descripción del diseño gráfico de cada pantalla del software educativo Medioevo Europeo	
6: Descripción formal de cada pantalla del software educativo Medioevo Europeo.....	86

7: Clases impartidas con el software educativo Medioevo Europeo.....	129
8: Diagnóstico inicial del grupo 7mo 2 de la escuela XI Festival del Municipio de Guira de Melena.....	144
9: Gráfico que muestra los resultados del diagnóstico inicial.....	145
10: Tabla de resultados del dictado de palabras del diagnóstico inicial del grupo 7mo 2 de la escuela XI Festival del Municipio de Guira de Melena.....	146
11: Diagnóstico final del grupo 7mo 2 de la escuela XI Festival del Municipio de Guira de Melena.....	147
12: Gráfico que muestra los resultados del diagnóstico final del grupo 7mo 2 de la escuela XI Festival del Municipio de Guira de Melena.....	148
13: Tabla de resultados del dictado de palabras del diagnóstico final del grupo 7mo 2 de la escuela XI Festival del Municipio de Guira de Melena.....	149
14: Tabla del resultado del dictado de palabras al grupo de control 7mo 4 de la escuela XI Festival del Municipio de Guira de Melena.....	150
15: Resultados de los alumnos por niveles de desempeño en cada clase.....	151
16: Glosario de términos y conceptos utilizados en la tesis.....	156
Bibliografía:	161

Introducción

"(...) el hombre es noble, y tiende a lo mejor: el que conoce lo bello, y la moral que viene de él, no puede vivir luego sin moral y belleza (...) una ciudad es culpable mientras no es toda ella una escuela (...) preparar a un pueblo para defenderse, y para vivir con honor, es el mejor modo de defenderlo."

José Martí

Hoy en día, la sociedad cubana se plantea la importante necesidad de enriquecer la formación cultural integral de su población, cuya preparación le ponga a la altura del desarrollo del mundo actual; un hombre culto que comprenda los problemas de su contexto y del mundo, en su origen y desarrollo, con argumentos necesarios para asumir una actitud transformadora y creadora. Si nos atenemos al hecho evidente de que el avance incesante de la tecnología no parece tener freno, el reto de los centros universitarios radica en prepararse como institución y preparar a su vez a sus estudiantes a adaptarse a los cambios de manera rápida y efectiva, con un mínimo gasto de recursos humanos y materiales, podría plantearse de acometer una alfabetización en las TIC, ya que es muy frecuente hoy escuchar hablar del analfabetismo funcional, incluyendo en esta denominación a aquellos que no son capaces de utilizarlas en su vida profesional y/o cotidiana. Entre las claves fundamentales para el éxito, está el lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso desarrollador y permanente para estudiantes y docentes, es necesario aprender a usar las TIC y usarlas para aprender, En este sentido, la introducción masiva de la televisión, el vídeo y la computación en los cursos regulares, en los pedagógicos, en las sedes municipales y en las escuelas cubanas abre nuevas posibilidades para la demostración de hechos científicos, históricos y de la cultura en general, que favorecen la formación de la concepción científica del mundo, la comprensión consciente de fenómenos y procesos que quizás antes no estaban en manos del docente poderlos demostrar con facilidad. Ello en particular, tanto por su propio contenido, como por la forma de presentación, genera nuevas formas de motivación que ayudan

junto a las ya tradicionales, a que tanto el alumno como el profesional participen activamente en su propio proceso de aprendizaje y formación. Por otra parte, la introducción de la computación y el uso del software educativo u otras facilidades que ofrece la informática, como son los procesadores de texto, los procesadores gráficos o los estadísticos, por solo poner algunos ejemplos, favorecen que el alumno interactúe de forma dirigida con los nuevos contenidos, que desarrolle sus propias estrategias de aprendizaje, recibir la ayuda que aparece programada en el software, buscar la información, interactuar con representaciones de procesos naturales en movimiento, que en otras condiciones es a veces muy difícil o imposible de lograr. También puede participar en redes virtuales, grupos de discusión o intercambio de mensajería electrónica. Un software, por ejemplo, puede fácilmente representar un ciclo natural o proceso industrial, incluso alterando las etapas reales o puede permitir una "visita virtual" a un lugar de interés arquitectónico que no se encuentra en nuestro país.

La computadora facilita que se puedan desarrollar conferencias virtuales o consultas por parte de los estudiantes de cualquier especialidad o carrera que estén ubicados en los más apartados lugares de Cuba. Estos nuevos medios imponen nuevos retos a estudiantes y docentes, entre otros, los primeros tendrán que estar más preparados para la toma de decisiones y la regulación de su aprendizaje y los segundos para diseñar nuevos entornos de aprendizaje y estimular el papel protagónico de sus alumnos, al pasarse de un modelo unidireccional de formación donde él es el portador fundamental de los conocimientos, a otros más abiertos y flexibles en los que parte de la información la puede encontrar en grandes bases de datos compartidas por todos. No debe perderse de vista que la introducción y la utilización efectiva de las computadoras con fines docentes es un fenómeno complejo, de amplias perspectivas y cuyos resultados serán más favorables, en la medida en que la respuesta a la pregunta ¿cómo utilizar la computadora, fundamentalmente los software educativos ante cada tipo de situación docente? se fundamente y se ponga en práctica.

Un juicio muy acertado relacionado con lo anterior es el siguiente: "En términos educativos, nuestra pregunta debe ser analizada desde el punto de vista del alumno. Entonces la preocupación es cuánta información - en un sentido amplio - puede ser extraída del mensaje en la forma en que es presentado y qué se aprende más allá del mensaje. El software educativo debe ayudar al niño a trabajar con su mente, no simplemente a responder de forma automática. Además, debe estar claro que ningún medio puede hacerlo todo, particularmente en situaciones educativas, pues la labor del profesor es insustituible." El uso de software educativos propicia el enriquecimiento de datos, una mejor comprensión de lo aprendido, el planteamiento de interrogantes en el alumno, que bien dirigido los acerca a la formulación de hipótesis, a la búsqueda de argumentos, al planteamiento de problemas, a la toma de posición ante conductas negativas o adoptar posturas adecuadas en función de lo que la sociedad demanda de él, entre otras acciones que constituyen tareas de aprendizaje de una mayor exigencia, necesarias para la estimulación de su desarrollo integral. Las nuevas posibilidades que ofrecen las TIC, no deben dejar a un lado, al menos en nuestra opinión, el que los estudiantes consulten diferentes fuentes que existen en las bibliotecas, que amplían su formación cultural a la vez que la apropiación del contenido de las asignaturas, algo que también deberán los docentes propiciar.

El impacto motivacional que genera la adecuada utilización de las TIC redundará en una mejor disposición ante el aprendizaje y permite la formulación de nuevos tipos de tareas, en las que se pone al estudiante en condiciones de un mayor protagonismo y a su vez refuerza la atención a los procesos formativos. Las TIC, indiscutiblemente constituyen una gran potencialidad, pero a su vez tal como hemos planteado, son un gran reto para el trabajo del docente, que se enfrenta a un proceso de enseñanza aprendizaje que demanda nuevas formas de trabajo pedagógico. Es muy importante, que el maestro logre establecer una atmósfera emocional positiva de confianza en las posibilidades individuales y de colaboración mutua. El carácter colectivo que se logre durante el desarrollo de la clase, hace aumentar considerablemente sus éxitos. De este modo pueden asimilar de forma consciente el contenido desarrollado y

el gusto por la adquisición independiente del conocimiento, unido a la satisfacción por el enriquecimiento que aporta la cooperación del grupo. De ahí la importancia que tiene aprovechar las potencialidades del grupo y propiciar la integración donde cada cual, sea capaz de conocerse a sí mismo, valorarse y a la vez valorar a los demás." A este propósito, consideramos pueden contribuir las TIC si las empleamos creadoramente en la enseñanza media cubana. La temática de los medios audiovisuales, el software educativo y los programas televisivos escolares se incluye en las diferentes formas del trabajo científico estudiantil y profesoral, encaminado a medir su impacto en el aprendizaje y la formación integral de los alumnos, así como en la propia integración de los contenidos para perfeccionar la labor integral del maestro, incluyendo el perfeccionamiento de los propios medios. Y es aquí donde nuestra labor investigativa presenta uno de sus resultados, la metodología para interactuar con un software educativo de Historia Antigua que propicie un entorno de aprendizaje en los estudiantes.

Nos motivó a la creación del software educativo la necesidad de contribuir con nuestro mejor esfuerzo al logro de una cultura general integral en los educandos y la necesidad de que estos cuenten con herramientas para la adquisición del conocimiento, de ahí la necesidad de la creación del Entorno de Aprendizaje desarrollador dentro del cual los alumnos aprendan y profundicen los contenidos y desarrollen la personalidad, creen hábitos, habilidades y capacidades de estudio, de investigación, de uso de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones. Además consideramos que es necesario lograr la creación de entornos de aprendizajes desarrolladores en nuestros laboratorios de computación de las Secundarias Básicas.

Frecuentemente la multimedia que se presenta se ocupa de tareas generales o tienen enfoques con los que se deben tener cuidado a la hora de transmitirles el conocimiento a los estudiantes por ser algunas del área capitalista. Nosotros hemos hecho un estudio a partir de los programas y de la experiencia de los profesores de Cultura Política y de Historia, en especial con los profesores del

Curso de Formación Emergente que se desarrolló en la Escuela Presidente Salvador Allende de Ciudad de la Habana, también nos hemos apoyado en los programas que se han elaborado para los cursos de Formación Emergente de Profesores de Secundaria Básica.

Hemos tenido presente los programas de estudio de Historia, geografía, matemáticas, español de Secundaria Básica, Preuniversitario y la Escuela de Formación de Instructores de Arte así como la Formación regular de estudiantes pedagógicos. El producto que hemos elaborado cumple con muchas de las necesidades de los profesores generales integrales en formación y los estudiantes de Secundaria Básica, hemos tenido presentes sus opiniones y las hemos validado en la práctica con los alumnos y profesores de los cursos y programas que hemos señalado comprobando el impacto, la eficacia y efectividad y la estrategia de creación del entorno de aprendizaje del mismo en la ESBU XI Festival y la EFEP “José de la Luz y Caballero” de Guira de Melena en provincia Habana.

El trabajo con la historia constituye uno de los problemas educacionales de carácter universal y por ende se encuentra dentro de las líneas priorizadas por el ministerio de educación, de ahí que el software presentado sea de Historia Antigua y permita el trabajo de una formación económica social específica, propiciando resolver problemas de aprendizaje y motivación. A través de investigaciones realizadas se detectan con frecuencia problemas de diversa índole, entre ellos la relación intermateria que han sido estudiados y abordados por especialistas de los diversos niveles y que nos conducen a trazar estrategias nuevas de aprendizaje. Este software puede resultar de gran utilidad al maestro como medio de apoyo en el desarrollo de sus clases, para el trabajo independiente con los alumnos y a la vez desarrollar habilidades con las computadoras como medio de enseñanza, dicho software forma parte de un recurso multimedia que favorece la calidad del aprendizaje.

Con base en estas ideas es que hemos podido formular el siguiente **problema científico**

Problema: La dirección del Proceso docente educativo desde la asignatura de Historia Antigua se ve limitado por los insuficientes medios de enseñanza que sistematicen un aprendizaje en los pioneros del 7mo grado de la Secundaria Básica.

Estas consideraciones nos ponen en condiciones de asumir como **objeto de investigación** al proceso de enseñanza aprendizaje de Historia Antigua

Este objeto delimita **el campo de acción** a la elaboración del software educativo Medioevo Europeo como medio de enseñanza de la Historia Antigua en 7mo grado.

Del problema en el objeto de investigación se deriva el siguiente **Objetivo general:** Fundamentar una propuesta metodológica para la utilización del software educativo Medioevo Europeo como medio de enseñanza a través de un enfoque interdisciplinario tomando en cuenta las regularidades estructurales del contenido de las asignaturas del programa de estudio de séptimo grado de la secundaria básica. **Objetivos Parciales:**

1- Utilizar el software educativo como entorno de aprendizaje desarrollador.

2- Adquirir los conocimientos en torno a la época feudal que permitan el logro de una cultura general integral.

En este sentido daremos respuesta a las siguientes **Ideas Científicas.**

1-Con la utilización del software educativo los alumnos de Secundaria Básica tienen una herramienta de trabajo para construir su aprendizaje desarrollador.

2-A través de un sistema de ejercicios del contenido lograr la autoevaluación cognitiva y el desarrollo de habilidades y capacidades integrales.

3-Darle solución a la necesidad de aprender a usar las nuevas tecnologías y usar las nuevas tecnologías para aprender.

Para dar respuesta a estas ideas científicas, determinamos las siguientes **tareas de investigación:**

1-Revisión de la bibliografía existente sobre las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones (NTIC).

2-Revisión de los Software educativos existentes que abordan el tema histórico.

3-Selección de un lenguaje de codificación apropiado para la elaboración de los Software Educativos.

4-Elaboración del guión del Software educativo Medioevo Europeo.

5-Elaboración del diseño del Software Educativo Medioevo Europeo.

6-Elaboración del Software Educativo Medioevo Europeo.

7-Pilotaje del software educativo Medioevo Europeo en Secundaria Básica.

8- Registro de las regularidades obtenidas en la aplicación del pilotaje.

9-Elaboración de las orientaciones metodológicas para la utilización del software educativo Medioevo Europeo.

Los métodos utilizados para el desarrollo de esta tesis han sido, básicamente:

Dentro de los métodos teóricos:

Que nos permiten hallar lo esencial, las regularidades en la información obtenida mediante los métodos empíricos:

1-El Método dialéctico materialista nos permitió revelar las contradicciones entre las concepciones del proceso del trabajo de dirección docente que realiza el Profesor General Integral y la necesidad crecientes de la sociedad de la labor que este realiza considerando al Proceso de su formación, como el nivel donde esta contradicción debe resolverse.

2-El método de análisis y síntesis nos permitió desde las diferentes posiciones destacadas en la bibliografía revisada y la base documental en general considerada, delimitar una conceptualización del Trabajo Metodológico del Proceso Docente-Educativo de la escuela secundaria básica cubana.

3-El método de la modelación nos permitió delimitar los criterios de interdisciplinariedad, los cuales se constituyen en ejes estructuradores de las exigencias necesarias para el desarrollo del Trabajo con el software educativo.

4-Con los Métodos Empíricos, constatamos las características fundamentales y relaciones esenciales del objeto que fueron accesibles a la percepción sensorial, con el objetivo de recoger información sobre los niveles de manifestación del problema. Para este fin se realizaron: guías de observación a clases y encuestas sobre el software educativo creado, que junto al análisis documental, permitieron medir el estado de manifestación empírica del problema en el objeto.

Los referentes teóricos de esta tesis consistirán en una conceptualización del Trabajo Metodológico desarrollable entre las asignaturas: de los programas de estudio de secundaria básica en el marco de las transformaciones que se están llevando en la enseñanza, por la vía de un enfoque integral, que se concreta en un conjunto de criterios que anticipan y definen el campo de estas asignaturas y que hacen factible su arreglo pedagógico inmediato para su tratamiento mediante la utilización de las nuevas tecnologías esencialmente los software educativos. Donde el **aporte teórico** consiste en la fundamentación de la metodología para el uso correcto del software educativo Medioevo Europeo como medio de enseñanza.

El aporte práctico: El Software educativo de la Época Medieval.

Capítulo I: Los medios de enseñanza. Fundamentación filosófica, psicológica y pedagógica de los mismos.

El concepto de medios de enseñanza ha sufrido cambios en la medida en que la técnica contemporánea ha traído a las aulas los más inimaginables recursos, se emplean como sinónimo con frecuencia los términos audiovisuales (que solo recogen aquellos que se perciben por al vista y el oído), medios técnicos de enseñanza que realmente son un subconjunto de los medios de enseñanza en general; medios auxiliares (representan un enfoque obsoleto del proceso docente) y otros. Algunas de las definiciones más usadas de los medios de enseñanza en nuestro país son las siguientes:

Alfredo M Aguayo (1924):“Los medios son un material científico que exige la obra de instrucción tales como mapas, pizarrón, museos escolares, carteles cinematográficos y en general todos los recursos materiales que facilitan la aplicación de los métodos.”

Diccionario Pedagógico, t-1, Moscú, (1960):“Los medios de objetivación de la enseñanza consisten en representaciones planas o tridimensionales de los objetos y fenómenos del mundo real o en objetos de la naturaleza en su forma natural o preparada.”

Lotear Klimberg (1970):”Son medios de objetivación y de trabajo que están vinculados a los objetos materiales, sirven de apoyo al proceso de enseñanza y contribuyen decisivamente al logro de sus objetivos.”

Vicente González Castro (1970):“Los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso docente educativo que sirven de soporte material a los métodos de enseñanza (sean estos instructivos o educativos) para posibilitar el logro de los objetivos planteados.”

Ministerio de Educación (1980):“Los medios de enseñanza son las distintas imágenes y representaciones de objetos y fenómenos que se confeccionan especialmente para la docencia, también objetos naturales e industriales,

tanto en su forma normal como preparada que contienen información y se utilizan como fuentes del conocimiento.”

Teniendo en cuenta estos criterios aceptamos como más acabado según el tema de investigación los conceptos del Ministerio de educación y el de Vicente Gonzáles Castro.

En el caso de los medios audiovisuales se hace referencia a los que son percibidos por la vista y el oído, por ejemplo las fotografías, los esquemas, láminas, retrotransparencias, grabaciones, cine, televisión y en los últimos años los videos y las computadoras.¹ En nuestro caso coincidimos, por ser conceptos más acabados, con Vicente Gonzáles Castro y con el Ministerio de educación.

El uso de los medios de enseñanza dentro del proceso docente está plenamente justificado.

La fundamentación filosófica esta determinada por la teoría del conocimiento marxista-leninista del materialismo dialéctico, base metodológica de todas las ciencias. Lenin en sus tesis planteó lo siguiente: “...en una palabra, todas las abstracciones científicas (correctas, serias, absurdas) reflejan la naturaleza en forma más profunda, verás y completa. De la percepción viva al pensamiento abstracto y de este a la práctica: tal es el camino dialéctico del conocimiento de la realidad objetiva²

La teoría del conocimiento plantea esencialmente que el conocimiento no es más que el reflejo de la realidad objetiva en la conciencia del hombre y ese reflejo se produce en función de la práctica.

¹ Castro Vicente González: Diccionario de términos afines.

² Cuadernos filosóficos t-XXXVIII; Obras completas Edición nacional p-165.

Carlos Marx en sus tesis sobre Feuerbach expresaba: "...el problema de si el pensamiento humano se le puede atribuir una verdad objetiva, no es un problema teórico, sino un problema práctico. Es en la práctica donde el hombre tiene que demostrar la verdad, es decir la realidad y el poderío, la terrenalidad del hombre".

La relación del hombre con los objetos (mundo) tiene un carácter dialéctico si entendemos como mundo a ese conjunto de objetos y fenómenos materiales que existen fuera de la conciencia de los hombres y constituyen una fuente de conocimiento para este, el hombre es un ser que posee conciencia y que posee la forma superior de movimiento, o sea el movimiento social, pues este vive en relación con otros hombres gracias a su pensamiento desplegando un tipo específico de actividad humana en interacción con la naturaleza de ahí que entre el hombre y los objetos se establezca una relación objeto –sujeto (dialéctica). La actividad humana es un proceso donde el hombre y los objetos se van cambiando constantemente en la medida que el sujeto actúa sobre el objeto, este se va objetivizando y a la vez le permite al sujeto proyectar una idea más acabada de cómo podía transformar ese objeto, de ahí que la actividad es también un proceso contradictorio.

Precisamente los medios de enseñanza constituyen fuentes del conocimiento creados por el hombre para transmitir la sabiduría pasada, presente y también futura, son medios materiales donde se plasman las ideas de los hombres en función del conocimiento. Los medios de enseñanza son los portadores materiales de las ideas de los hombres que solo posibilita la transmisión mediante la práctica, o sea la interacción con el medio.

La actividad práctica es la relación sujeto-objeto en la cual el sujeto de modo consciente y persiguiendo un fin determinado por sus necesidades transforma materialmente al objeto, objetivando en él sus aspiraciones y su actividad, al mismo tiempo el sujeto se transforma a sí mismo, por eso los medios de enseñanza van variando pues en la medida en que se transforma el hombre aparece una necesidad mayor de adquirir el conocimiento y por tanto los

medios a emplear se van perfeccionando. El conocimiento se elabora en dos niveles estrechamente vinculados uno es el censo- perceptual y el otro el racional, este se expresa a través del lenguaje, de ahí la importancia de los medios de enseñanza que se desempeñan como elementos indispensables que contribuyan a hacer más objetivos los contenidos de la enseñanza.

Por tal razón los medios de enseñanza tienen un papel muy importante en el proceso del conocimiento, el cual podemos apreciar mediante el esquema que constituye el anexo 1.

1.1: La fundamentación psicológica y pedagógica de los medios de enseñanza

Los medios de enseñanza poseen una fuerte carga psicológica y pedagógica evidenciada dentro del proceso educativo, sobre estos elementos Vicente Gonzáles Castro en el libro “Medios de enseñanza” nos explica que esto ocurre por la:

- Reducción considerable del tiempo dedicado al aprendizaje, porque objetivan la enseñanza (no es que los procesos psicológicos del aprendizaje se produzcan más rápido, esto sería falso, pero las investigaciones demuestran que se necesita aproximadamente 7 veces menos tiempo para captar las cualidades esenciales de un objeto viéndolo directamente que si se describe oralmente.³

De ahí que con el software de la Época feudal los estudiantes puedan aprender en corto tiempo cómo era aquella etapa histórica a través del conocimiento que se adquiere con el trabajo del cuadro de condicionamiento

³ P.F.Jamov. “los medios técnicos de instrucción y su empleo en el proceso de enseñanza”. Moscú 1971, p- 6-8

histórico que nos muestra los mapas, las universidades, qué palabras ortográficas se utilizan, como ubicar los hechos en la gráfica de tiempo, las técnicas de trabajo, el tipo de estado, los campesinos dependientes, el pensamiento filosófico en la época, la cultura y la religión.

- Aprovechamiento en mayor grado de las potencialidades de los órganos de los sentidos.

Un hombre normal aprende:

1% mediante el gusto.

1,5% mediante el tacto.

3,5% mediante el olfato.

11% mediante el oído.

83% mediante la vista.

Por esta razón es que el software permite la visualización de los elementos antes mencionados.

- Mayor permanencia en la memoria de los conocimientos, posibilitando el éxito del aprendizaje. Esto tiene una relación estrecha con la posibilidad de visualizar los elementos del software.
- Elevación de la efectividad del sistema escolar y por ende un mayor aprovechamiento de la fuerza laboral calificada, permitiéndole a los profesionales impartir mejor las clases de la época feudal.
- Transmisión de mayor cantidad de información en menos tiempo y se eleva el éxito del aprendizaje.

Por vía oral el hombre recibe 1000 unidades de información por minuto.

Por el tacto recibe 10000 unidades por minuto.

Por la vista recibe 100000 unidades por minuto.

En cuanto a la ilustración y el éxito en el aprendizaje este aumenta.

En las imágenes aumenta un 10%

Con un modelo aumenta un 20%

Con un objeto real aumenta en un 40%.

- Cuando se utiliza para estudiar un concepto el propio medio forma parte de la envoltura material de ese concepto, o sea del objeto cognitivo, en nuestro caso se trabajan con conceptos claves como: Feudalismo, economía natural y cerrada, monarquía feudal, escolástica patristica, etc..
- Motivan el aprendizaje o sea estimulan psíquica y prácticamente el mismo, por lo novedoso de la imágenes, los videos que posee, los ejercicios, la facilidad de la interfase y la navegación.
- Activan la funciones intelectuales (exigen esfuerzo psíquico pues elevan la carga intelectual al tener que procesar más cantidad de información).
- Se garantiza la asimilación de lo esencial (los medios modernos pueden llegar a transmitir 200 000 000 de unidades de información por segundos pero por los órganos sensoriales podemos utilizar 20 o 30 Unidades), precisamente el contenido que posee el software es lo esencial para los estudiantes partiendo de un cuadro de condicionamiento histórico que trata la situación geográfica, los siglos en que se desarrolla el régimen feudal, la formación económica social, las actividades económicas, las clases sociales, el tipo de estado así como los elementos del arte, la cultura y la religión, de ahí que además de fundamentos los medios de enseñanza cumplan determinadas funciones.

1.1.1: Funciones de los medios de enseñanza en el Proceso Docente Educativo.

En el proceso docente educativo es donde se materializa el medio de enseñanza pues este va a aportar todo un cúmulo de conocimientos que son necesarios para la asimilación de la cultura y la comprensión del devenir histórico por el que ha trascurrido el hombre y para lograr esto es necesario primeramente determinar las funciones que cumplen dentro del proceso docente educativo los medios de enseñanza, según Vicente González Castro en su libro "Los medios de enseñanza" nos explica que estos:

- Revelan la importancia y las formas de empleo de los conocimientos científicos en la vida diaria, así como sus complicaciones en la economía nacional, mediante esto los alumnos son capaces de identificar situaciones de la vida relacionadas con el software e incluso vincular el contenido de este con la realidad política.
- Comunican a los alumnos los conocimientos formando en ellos una concepción materialista del mundo y sus normas de comportamiento, demostrado en los elementos del contenido que brinda el software antes mencionados.
- Relacionan a los alumnos con la experiencia de la construcción comunista con las cuestiones de la vida política, social y las relaciones internacionales, posibilitándoles la realización de determinadas comparaciones de nuestra realidad con la del resto del mundo.
- Convertir a los alumnos en participantes directos del proceso docente educativo o sea ser el centro del aprendizaje.

- Permite pasar de los modelos concretos a los procesos lógicos del pensamiento permitiendo la toma de decisiones no solo cognitivas sino también del modo de actuación del educando
- Facilitan la orientación profesional.
- Permiten la comprensión del proceso de desarrollo de los descubrimientos científicos, en el caso del software basado en las técnicas agrícola de la época, los instrumentos de trabajo y las enfermedades.
- Desarrollan las cualidades y capacidades cognitivas de los alumnos.
- Relacionan la teoría con la práctica.
- Posibilitan el control por parte del maestro de los conocimientos en todas las esferas del Proceso docente educativo.

1.1.2: Influencia de los medios en la formación de la personalidad.

1. Durante la clase los medios son la base sobre la que los alumnos asimilan la realidad objetiva desde el punto de vista práctico e intelectual; de ahí que hayamos trabajado en la confección del software educativo como medio de enseñanza para que el estudiante asimile los elementos fundamentales y objetivos de la época feudal.
2. El material es objetivo y concreto para la asimilación conciente de los contenidos permitiendo modelos de actuación adecuados a nuestra realidad.
3. La actividad intelectual se desarrolla con ayuda de las operaciones y actividades que se realizan con los objetos de estudio.
4. El éxito de la dirección didáctica del maestro está relacionado en buena medida con los medios empleados; demostrado esto con los

resultados cognitivos de la investigación que serán expuestos en el capítulo dos de la tesis.

5. Son factores importantes en la creación de condiciones de trabajo desde el punto de vista higiénico, médico y ergonómico para alumnos y profesores sobre la base de la organización científica del trabajo.
6. Pueden colaborar a la formación concreta de la personalidad, esto puede verse en el esquema que constituye el anexo 2

Tanto las funciones como la influencia de los medios son elementos que se deben tener en cuenta a la hora de su empleo sobre todo si estos medios son realizados y/o empleados mediante soportes tecnológicos como la computadora; en los momentos actuales son muy empleados los medios audiovisuales en la educación, de ahí que sea necesario entenderla para mejorar su uso.

1.2: La Educación Audiovisual. Historia e importancia

En la Enciclopedia Encarta 2005 se plantea que se entiende por educación audiovisual un elemento de la enseñanza que utiliza soportes materiales relacionados con la imagen y el sonido, como películas, vídeos, audio, transparencias, CD-ROM, entre otros. Multimedia en la escuela: es un equipo multimedia, que combina sonidos, gráficos, filmaciones y vídeos, es todo un instrumento educativo. Permite estudiar cualquier materia de varias formas como: consultar una enciclopedia electrónica, ver imágenes, revisar una película o escuchar un debate.

La educación audiovisual surgió como disciplina en la década de 1920. Debido a los avances de la cinematografía, los profesores y educadores comenzaron a utilizar materiales audiovisuales como una ayuda para hacer llegar a los estudiantes, de una forma más directa, las enseñanzas más complejas y abstractas. Durante la II Guerra Mundial, los servicios militares utilizaron este tipo de materiales para entrenar a grandes cantidades de población en breves

espacios de tiempo, poniéndose de manifiesto que este tipo de método de enseñanza era una valiosa fuente de instrucción que contaba con grandes posibilidades para el futuro. A finales de la década de 1940 la UNESCO decidió impulsar la educación audiovisual en todo el mundo. En noviembre de 1947, al celebrarse en México la II conferencia general de esta organización, la delegación mexicana presentó un informe titulado "La educación audiovisual, fines y organización internacional", que fue aprobado. En las décadas de 1950 y 1960 el desarrollo de la teoría y sistemas de comunicación promovió el estudio del proceso educativo, poniendo especial hincapié en la posible interacción de los elementos que intervenían en el proceso: el profesor, los métodos pedagógicos, la transmisión de conocimientos, los materiales utilizados y el aprendizaje final por parte de los alumnos. Como resultado de estos estudios, los métodos audiovisuales dejaron de ser considerados un mero apoyo material en la educación, pasando a ser una parte integrante fundamental del proceso educativo, ámbito hoy conocido como comunicación audiovisual. En España, por ejemplo, desde comienzos de la década de 1970 se utilizan dispositivos audiovisuales para transmitir programas educativos a todas las comunidades autónomas. Asimismo, este país ha experimentado con satélites para la difusión de este tipo de programas en los canales públicos de las televisiones de América Latina. En Estados Unidos, los satélites de comunicación también distribuyen programas educativos a todos los canales públicos, algunos de ellos no sólo a nivel nacional, sino internacional; otros pueden ser vistos en circuitos cerrados. En el Reino Unido, la Open University (Universidad a distancia) emite cursos de enseñanza superior a través de la radio, la televisión y los centros regionales de apoyo. Otras naciones han utilizado medios audiovisuales para transmitir programas educativos a larga distancia, como Canadá, Francia y Brasil.

Con el desarrollo y evolución de las tecnologías se ven incrementadas las potencialidades educativas. El rápido avance tecnológico de soportes informáticos, como los ordenadores (computadoras), los discos de vídeo digital y los discos compactos, permite el uso de mejores herramientas para profesores y alumnos en el ámbito de la educación. Los discos compactos (el

CD-ROM y el CD-I) se utilizan para almacenar grandes cantidades de datos, como enciclopedias universales y especializadas o películas sobre cualquier tema de interés. Con estos nuevos equipos informáticos interactivos, un estudiante interesado en cualquier materia podrá consultar el texto en una enciclopedia electrónica, ver además fotografías o una película sobre el tema, o buscar asuntos relacionados con sólo presionar un botón. Estos soportes tienen la ventaja de que ofrecen la posibilidad de combinar textos con fotografías, ilustraciones, vídeos y audio para ofrecer una visión más completa, además de que presentan una gran calidad. Con los últimos avances tecnológicos, aún en desarrollo, la enseñanza y el aprendizaje comienzan a ser tareas gratas e incluso, divertidas.

1.2.1: Ventajas de la educación audiovisual con el software educativo Medioevo Europeo.

Los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído. Otra de las ventajas es que el aprendizaje se ve favorecido cuando el material está organizado y esa organización es percibida por el alumno de forma clara y evidente. Por otro lado, la educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura del alumno y del centro escolar hacia el mundo exterior, ya que permite superar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede hacer llegar a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, siendo accesible a más personas.

Las ventajas del software educativo Medioevo Europeo podemos apreciarlas en el esquema que representa el anexo 3. Las mismas posibilitan la formación de una cultura general integral tomando como base las relaciones interdisciplinarias.

1.3: La interdisciplinariedad como criterio en el software educativo Medievo Europeo.

El Dr. Jorge Fiallo Rodríguez del Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño en su trabajo “La interdisciplinariedad: un concepto “muy conocido”” planteó que hace algunos años se insistió en la necesidad de que el hombre debía especializarse con el objetivo de poseer más conocimientos y ser más eficiente en la esfera en que se desarrollara. Sin dudas este auge de la especialización trajo consigo un desarrollo vertiginoso de la Ciencia y de la Técnica. Hoy en día este desarrollo se incrementa y ya en algunas ramas de la economía, la tecnología envejece casi a los 18 meses. Entre otros factores, debido a los adelantos en las técnicas de computación e informática y resulta entonces, que contradictoriamente a lo que pudiera pensarse, de que el hombre debería y necesitaría especializarse más, lo que ocurre es que necesita poseer conocimientos y habilidades que le permitan flexiblemente “adaptarse” a los nuevos cambios tecnológicos, sin la necesidad de volver a la universidad, de manera que su perfil profesional tendrá que ser amplio. Las posibles vías que se reconocen internacionalmente para lograrlo son: enseñarlo a aprender, a pensar científicamente, a poseer inquietudes investigativas, a ser autodidacta. Pero eso pasa, según nuestro criterio, por un desarrollo formativo inmerso en un pensamiento interdisciplinar, donde no vea los fenómenos desde un sólo punto de vista de determinada ciencia, sino que los vea tal como se manifiestan en la naturaleza, polifacéticos, interdisciplinarios y holísticos. De todo lo planteado anteriormente se entiende que la interdisciplinariedad persigue contribuir a la cultura integral y a la formación de una concepción científica del mundo en los alumnos, desarrollar en ellos un pensamiento humanista, científico y creador, que les permita adaptarse a los cambios de contexto y abordar problemas de interés social desde la óptica de varias disciplinas, que les posibilite asumir actitudes críticas y responsables ante las políticas sociales, científicas y tecnológicas que existan.

La relación intermateria, tal y como es entendida por el Dr. J. Fiallo (Fiallo, 1996) y asumida por nosotros, posibilita la concepción de las tareas integradoras a partir de conocimientos comunes a varias ciencias que se agrupan en el estudio de hechos y fenómenos de la naturaleza concebidos en los programas de las asignaturas del área de Ciencias Naturales de los diferentes niveles de enseñanza. Luego la interdisciplinariedad etimológicamente pudiera ser comprendida como un acto de cambio, de reciprocidad entre las disciplinas o las ciencias, o si se quiere entre las áreas de contenido objeto de las disciplinas.

Coincido con Fiallo cuando planteó: El conocimiento de algo complejo y la tarea de dar respuesta a problemas complejos; ¡ESE ES PRECISAMENTE EL OBJETIVO DEL TRABAJO INTERDISCIPLINAR!

La interdisciplinariedad esencialmente, consiste en un trabajo colectivo teniendo presente la interacción de las disciplinas científicas, de sus conceptos directrices, de su metodología, de sus procedimientos, de sus datos y de la organización en la enseñanza. La interdisciplinariedad, desde sus inicios se presenta como un principio nuevo de reorganización epistemológica de las disciplinas científicas. La interdisciplinariedad, supone un modelo de enseñanza-aprendizaje donde no se propongan conocimientos adicionales o yuxtapuestos, sino que se procure establecer conexiones y relaciones de conocimientos, habilidades, hábitos, normas de conducta, sentimientos, valores morales humanos en general, en una totalidad no dividida y en permanente cambio. Este tratamiento integrador de los contenidos exige un enfoque interdisciplinario. Sin embargo, integrar es un proceso lento y más que un resultado del profesor es un resultado del alumno.

Según Miguel Fernández (1994) la interdisciplinariedad en el ámbito educativo tiene dos objetivos fundamentales:

1. Que los intelectuales y profesionales del mañana sirvan para algo real en el mundo que viene.

2. Que los individuos adquieran los hábitos de análisis y síntesis que les permitan orientarse en la realidad en que viven.

De este modo pudieran considerarse como indicadores de que los alumnos han adquirido un nuevo conocimiento de forma interdisciplinar los que a continuación se relacionan: la cantidad y complejidad de interrogantes planteadas y resueltas, el número y calidad de los procedimientos y productos desarrollados. la motivación y nivel de pertenencia alcanzado por los alumnos con la tarea, la eficacia en la discusión, definición, distribución y valoración colectiva de las tareas, la cantidad y calidad de fuentes consultadas de áreas diversas.

Los alumnos para poder adquirir los conocimientos que propicia la interdisciplinariedad deben encontrarse motivados para realizar un trabajo de esta naturaleza, difícilmente lo estarán si antes los profesores no tienen un mínimo de entusiasmo por la tarea y si no son capaces de proponer un tema lo suficiente atractivo e interesante. Se debe elegir un tema que, por su naturaleza, se preste a la realización de un trabajo interdisciplinar de carácter pedagógico, habida cuenta que profesores y alumnos no son científicos, sino educadores y educandos. No partir del supuesto de que hay que integrar todas las asignaturas, sino solo aquellas que puedan aportar de manera significativa al tema o problema escogido como objeto de estudio.

Conjuntamente, y en el momento en que los profesores van haciendo los aportes específicos de sus respectivas disciplinas, ir perfilando los grupos de alumnos que han de trabajar en profundidad temas concretos y puntuales. Los grupos de trabajo definitivos se han de constituir conforme a los intereses y capacidades de los alumnos, una vez que se haya realizado un cierto desarrollo del tema.

Es imprescindible que los docentes dominen los nexos y relaciones que existen entre las disciplinas escolares a partir del conocimiento de los objetivos comunes en la formación de los educandos, las potencialidades que brindan los contenidos para el desarrollo de la personalidad, las posibles formas de

organizar la docencia, los métodos de enseñanza particulares, las concepciones en el sistema de evaluación y las especificidades en el trabajo con la literatura docente y los medios de enseñanza. Las relaciones interdisciplinarias son muy importantes para crear motivos e intereses hacia el aprendizaje, hacer la enseñanza grata y vinculada a la vida, activar a los alumnos y capacitarlos para que adquieran estrategias de aprendizaje que les permitan resolver problemas reales, dando rienda suelta a su creatividad. La consolidación de estilos cooperativos de trabajo entre los profesores, la ampliación de su cultura y la actualización didáctica, así como la conjugación de un clima de libertad para crear, unido al necesario control y la evaluación del desempeño docente, son algunos de los retos más importantes a vencer en lo adelante.

Para la realización de actividades interdisciplinarias es imprescindible la planificación, orientación, ejecución y control de las tareas integradoras, el M. Sc. Ramón Jorge Profesor de Ciencias Naturales del ISP Pepito Tey de Las Tunas plantea que una tarea integradora es aquella que en su solución involucra los conocimientos procedentes de diferentes disciplinas, con la implicación personal de los estudiantes por alcanzar un conocimiento íntegro sobre un fenómeno en cuya explicación se muestre la utilización de conocimientos de varias asignaturas. Esto permitirá precisar, qué debe ser atendido para desarrollar un trabajo que facilite relacionar todos los factores que inciden sobre el alumno.

Se emplea para las tareas integradoras una metodología dividida en etapas:

1. Selección de un problema real que motive al estudiante a efectuar la búsqueda de su solución.
2. Etapa de ejecución con una base orientadora de la acción (a partir del conocimiento de los datos relacionados con el experimento o fenómeno el estudiante lo interpreta aplicando los conocimientos de las relaciones intermaterias que posee).

3. Control y evaluación necesarios para el análisis de los logros alcanzados de forma individual y por grupos a través de la comprobación y evaluación de la calidad, hábitos y habilidades alcanzadas.

Veamos un ejemplo de tarea interdisciplinaria(se puede consultar para ver otros ejemplos en las clases que se impartieron con el software educativo anexo 7).

El gran Imperio de Carlomagno se dividió bajo la dirección de los subalternos llamados misi dominisi, enviados a las distintas regiones , así surgieron los condados, al frente de los cuales había un conde, estos funcionarios ostentaban en sus territorios las facultades de rey y nombraron auxiliares llamados vizcondes, que seguían en autoridad al conde, en muchas ocasiones un funcionario llamado duque administraba varios condados, en los territorios fronterizos donde habían peligro de invasiones se crearon lo que se llamó marcas dirigida por funcionarios llamados marqueses.

1-Extrae del texto tres palabras llanas y tres agudas, ¿por qué las haz reconocido?

2- ¿Existe alguna esdrújula?

3- Ubica en una gráfica del tiempo la fecha de nacimiento y muerte de Carlomagno y la formación del Imperio Romano Germánico.

4- Realice el ejercicio 2 que se encuentra en la slider de la gráfica del tiempo (Sume al día de nacimiento de Carlomagno el día de su muerte, con el resultado obtenido divide el año de la formación del imperio románico germánico, el valor entero del resultado es un día muy importante para el pueblo cubano. ¿Cuál es?).

5-¿Por qué necesitaría Carlomagno de tantas personas para controlar su Imperio, logró siempre la unidad del mismo?

6-¿Estaría Carlomagno de acuerdo en repartir las tierras con los campesinos, por qué?

7- ¿Con quién lo hizo y por qué?

8-¿Qué harías si fueras un campesino y estuvieras en esta situación?

Los siguientes elementos permiten comprender con qué disciplinas y cómo se efectúan las relaciones interdisciplinarias desde el software educativo Medioevo Europeo.

El producto presentado permite las relaciones con:

El español pues se aprecia y se trabaja con las palabras técnicas de la época como son: Occidente, cerrada, comercio, artesanos, explotadores, explotados, iglesia, juglares, trovadores, presencia, monarquía, arquitectura, desarrollo, castillos, campesinos, siervos, gleba, relaciones, vasallaje, romántico, gótico, gesta, ciencias, período. Además posee las reglas generales de acentuación y dos ejercicios ortográficos donde el alumno tiene que redactar oraciones con estas palabras pero en el contexto histórico, ordenarlas alfabéticamente, clasificarlas teniendo en cuenta las reglas de acentuación y completar algunas palabras de un texto que trata sobre los juglares y trovadores de la época.

Desde el punto de vista matemático

Está presente la ubicación en una gráfica del tiempo de algunos de los hechos más relevantes ocurridos en la época, varios ejercicios sobre ecuaciones y geometría.

Desde el punto de vista geográfico:

Ubicaciones espaciales en mapas y observaciones de la Europa de aquella época y la actual, los países que conformaron en el pasado y el presente el Imperio Romano Germánico dirigido por Carlomagno, las rutas que siguió la enfermedad de la Peste y un ejercicio llamado Geopuzzle.

Desde el punto de vista médico:

Se les brinda a los alumnos una explicación de la enfermedad que azotó el continente, o sea la Peste y puedan apreciar además un video de un dibujo animado sobre la higiene que trata el problema del agua vinculado al estudio de la época feudal.

Desde el punto de vista artístico:

Se explica en el software que los estilos utilizados en el feudalismo fueron el románico y el gótico, se presenta además pinturas, esculturas y arquitecturas de la época.

De estos estilos el más aplicado fue el gótico donde se plantea que las características fundamentales fueron:

Empleo de arcos ojivales, bóvedas de crucería, arbotantes, fina tracería y el típico rosetón de vidrios de colores; tan empleados en nuestras iglesias cubanas.

Conclusiones del Capítulo 1

1. Del análisis realizado sobre los medios de enseñanza en los momentos actuales pudimos concluir que:

Son elementos imprescindibles en el proceso docente educativo. Poseen diversas funciones y tienen una influencia directa en la personalidad de los alumnos. Se aprovecha en mayor grado las potencialidades de los órganos de los sentidos. Posibilitan mayor permanencia en la memoria de los conocimientos facilitando el éxito del aprendizaje. Elevan la efectividad del sistema escolar. Trasmiten mayor cantidad de información en menos tiempo y por ende se eleva el aprendizaje. En el caso del estudio de los conceptos los medios forman parte de la envoltura material de los mismos. Motivan el aprendizaje, estimulan psíquica y prácticamente el mismo. Activan las funciones intelectuales y garantizan la asimilación de lo esencial.

2. La educación audiovisual posee ventajas muy positivas y se acentúan más cuando se trabaja con un software educativo. El entorno de aprendizaje es el momento en que el alumno aprende, profundiza los contenidos, desarrolla la personalidad, crea hábitos, habilidades, capacidades de estudio y de investigación. Es necesario e imprescindible el uso de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones para la adquisición de conocimientos. Las relaciones intermaterias son necesarias en nuestros días para la adquisición más completa de una cultura general integral y con el software educativo Medioevo Europeo se trabajan de forma sistemática.
3. El software educativo Medioevo Europeo constituye un medio de enseñanza muy útil para el trabajo de la Historia Antigua este facilita una mayor apertura del alumno hacia el mundo exterior, al mostrarle experiencias más allá de su ámbito escolar, permite el conocimiento de una Formación Económica Social nueva, asimilar conceptos de esa época permitiendo el trabajo con los elementos del conocimiento del

grado y permite la relaciones interdisciplinarias. Este se utiliza de forma óptima como entorno de aprendizaje desarrollador y eleva los conocimientos en torno a la época feudal, permitiendo que los alumnos pueden mediante un sistema de ejercicios del software educativo lograr la autoevaluación cognitiva y el desarrollo de capacidades integrales.

4. La metodología empleada con este software ha sido validada en la práctica y demuestra que con las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones los alumnos aprenden el doble y hasta el triple de los contenidos del grado.

Capítulo 2: El software educativo Medioevo Europeo.

2.1: Descripción formal del software educativo Medioevo Europeo.

El empleo de medios de enseñanza en el proceso enseñanza-aprendizaje es, dentro del componente didáctico de la educación, uno de los que más colabora con el proceso. Por lo que puede inferirse que los medios que se utilizan de manera adecuada en las clases de las diferentes materias van a contribuir con el desarrollo de las actividades y van a facilitar la comprensión de los estudiantes. El producto que ha llegado a sus manos es un medio de enseñanza más que le será de gran utilidad para el trabajo con los contenidos de la asignatura de Historia Antigua en especial la Historia Medieval.

2.1.1: Ficha de catalogación del software educativo medioevo Europeo.

Nombre del software: El Medioevo Europeo.

Institución: EFEP"José de La Luz y Caballero"

Grupo de desarrollo: I smaDan de la EFEP"José de La Luz y Caballero"

Teléfono: 384301; correo: efepjlc@rimed.cu; ismaDan@isprr.rimed.cu

Tipo de producto: libro electrónico; Hiperentorno educativo; Tutorial.

Idioma: Español.

Subsistema educativo: General, Formación Pedagógica.

Nivel educativo: Secundaria Básica, EFEP.

Grado o año: 7mo; habilitación, Primer año.

Área del conocimiento: Historia, geografía, matemática, español, ciencias.

Contenido formativo: Económico, ético, medioambiental, educación sexual y para la salud, político ideológico.

Requerimientos mínimos: Microprocesador Intel Pentium o Celeron a 133+Mhz; Profundidad de color 16 BIT, Ratón; sonido, CD ROM; Sistema Operativo: Win 98; Win NT;Win XP, trabaja en red.

2.2: Evaluación del software educativo Medioevo Europeo.

Necesidad:

Argumentación: El software está dirigido a ser de gran utilidad en la formación de los alumnos de secundaria básica, posibilita el estudio de la época feudal, las relaciones interdisciplinarias con tareas integradoras y eleva el nivel cultural. Justifica el uso de la computadora, aborda los contenidos con alternativas de adaptación al programa de estudio, puede emplearse en diferentes estrategias de aprendizaje para consolidar los conocimientos.

Fiabilidad conceptual.

Argumentación: La información presentada está en correspondencia con el alumno de secundaria básica, la misma se ajusta al programa de 7º grado, posee claridad con los valores acordes a los principios de la sociedad cubana y fomenta el pensamiento reflexivo permitiendo conductas responsables ante el estudio y la vida.

Fiabilidad funcional:

Argumentación: El software se ejecuta en cualquier plataforma Windows en condiciones normales y no muestra mensajes de error, determina si las condiciones de la máquina en que corre es la idónea para su correcto funcionamiento, su instalación prepara la máquina con los recursos que necesita para su corrida eficiente sin ser agresivo con los parámetros del sistema operativo, se comporta estable en RAM de 64 Mbytes pero su comportamiento es excelente en 128 0 256 Mbytes de RAM y 24 bits de color,

es eficiente su corrida en los laboratorios de la secundaria básica cubana por las configuraciones de las máquinas,; se puede instalar en Iso discos duros y correr desde CD ROM en forma independiente.

Fiabilidad psicopedagógica:

Argumentación: el pilotaje efectuado en la Secundaria Básica XI Festival de Guira de Melena en Provincia Habana arrojaron resultados importantes: los alumnos asimilan 3 veces más la información presentada que utilizando otros medios convencionales como libros de texto etc, desarrolla habilidades y capacidades que se sistematizan en la estrategia de aprendizaje.

Comunicación:

Argumentación: La interfaz del software educativo es amigable, intuitiva, transparente, de fácil manejo, el sistema de códigos empleados es claro y sin interferencias, la estructuración del programa permite acceder sin dificultad a sus diferentes componentes; el empleo de los recursos multimedia está avalado por necesidades de índole psicológica, los medios empleados están distribuidos armónicamente, la navegación se produce sin pérdida de orientación, ofreciendo diversos niveles de ayuda.

Servicios informáticos

Argumentación: En el software están presentes una diversa y justificada variedad de servicios informáticos que lo convierten en una útil y factible herramienta educativa tanto para el estudiante como para el profesor:

- Navegación.
- Localización.
- Hiperenlaces.
- Impresión.
- Retroalimentación.

- Acceso a otros módulos.
- Evaluación del desempeño.
- Apoyo multimedia.
- Análisis ortográfico.
- Acceso por secciones.

Recomendaciones metodológicas para el tratamiento del tema o para el uso del programa como medio de enseñanza.

Aspecto motivacional:

Argumentación: El producto provoca que los estudiantes sientan interés por su empleo reiterado, pues no agota con rapidez sus posibilidades y variantes; hace que el alumno sea partícipe activo del proceso de aprendizaje, por su carácter interdisciplinario permite tareas en múltiples aristas del conocimiento.

2.3: Carta tecnológica del software educativo Medioevo Europeo. Sinopsis.

Datos generales del producto:

Nombre: El MEDIOEVO EUROPEO.

Fundamentación:

El software educativo medioevo Europeo permite el conocimiento de una Formación económica social completamente nueva para los estudiantes ya que es imposible vivirla al pertenecer al pasado, conocen que sucedía con el continente Euroasiático en aquella etapa histórica y los ideales, costumbres y necesidades de los hombres del medioevo. Posibilita además la adquisición de determinados conceptos que son importantes par el entendimiento de la época como feudalismo, agricultura natural y cerrada, monarquía, subordinación de la filosofía a la religión, escolástica, patrística.

Los elementos del conocimiento que posee el mismo responden al programa vigente del 7mo grado de la Secundaria Básica, que son:

1. Definir la nueva Formación económica social que se inició en el siglo V (Feudalismo).
2. Definir agricultura natural y cerrada, monarquía, religión, escolástica, patristica.
3. Explicar el surgimiento y expansión del reino de los francos.
4. Caracterizar el señorío o feudo y las clases sociales.
5. Identificar figuras históricas importantes de la época.
6. Explicar las formas de explotación, la economía de la época y cómo se manifestó el fraccionamiento político.
7. Caracterizar la edad media a través del papel de la iglesia.
8. Explicar las causas de las invasiones y las consecuencias de las mismas para el continente.
9. Caracterizar el régimen feudal.

Sinopsis de software educativo Medioevo Europeo.

Es un entorno de trabajo interactivo para el estudio de la historia antigua específicamente el Medioevo Europeo. Parte de una presentación que conlleva al estudio de un cuadro de acondicionamiento histórico que se apoya en formas sonoras, mostrando elementos espaciales y temporales, matemáticos, ortográficos, médicos, artísticos etc, el mismo conlleva a la adquisición de una cultura general integral.

Objetivos del software educativo Medioevo Europeo.

1-Contribuir a la formación de una cultura general integral en lo concerniente al estudio de una época histórica en este caso el Medioevo Europeo.

2-Contribuir al desarrollo de la formación de valores éticos y estéticos.

3-Desarrollar habilidades en el manejo de interfases interactivas.

Público al que va dirigido: Estudiantes de Secundaria Básica, Profesores generales integrales de Secundaria Básica, Preuniversitario y a cualquiera que desee aprender sobre la Época feudal.

Prerrequisitos:

Técnicos: sistema Operativo Windows 98, 200, Me, XP con 64 Mbytes de RAM; 330 0 más MHz; 16 Bits preferiblemente 24 Bits en calidad de color y multimedia.

Conocimientos informáticos: Familiarización de los alumnos con el manejo del ratón y el teclado.

2.3.1-Datos generales de los autores.

Nombre y Apellidos: Ismary Fabe González.

Categoría docente: Instructora

Especialidad: Historia y filosofía

Centro de trabajo: I.S.P “Rafael María de Mendive” Pinar del río y EFEP”José de la Luz y Caballero” Prov. Habana.

Dirección: Calle D final edificio 25 Apto 19 Rpto Hnos Cruz Pinar del Río.

Teléfono: 384301.

E-mail: IsmaDan@isprr.Rimed.cu y efepjlc@rimed.cu

Coautor: Nombre y Apellidos: Danilo Gutiérrez Coro.

Categoría docente: Asistente

Especialidad: Historia y filosofía

Centro de trabajo: I.S.P “Rafael María de Mendive” Pinar del río y EFEP”José de la Luz y Caballero” Prov. Habana.

Dirección: Conchita #38 a Km 7½ Pinar del Río

Teléfono: 384301.

E-mail: IsmaDan@isprr.Rimed.cu y efepjlc@rimed.cu

2.3.2. Descripción general del producto

Módulo Presentación I:

Pantalla de presentación del software educativo que presenta el logotipo de la colección que puede ser interrumpida por el usuario en cualquier momento, presenta además un grupo de objetos animados interactivos que permiten realizar una navegación hacia el resto de los módulos del programa y la salida del mismo.

Módulo principal II: Cuadro de condicionamiento histórico.

Permite seleccionar el tema de estudio, entrar en el resto de los módulos y acceder al resto de los componentes del programa.

Módulo III: Ortografía.

Permite mediante botone sensibles acceder a las palabras técnicas ortográfica más importantes de la época feudal y las reglas generales de acentuación.

Modulo IV: Pensamiento filosófico.

Nos muestra el pensamiento filosófico de la época feudal, así como las características del mismo, viendo a las dos figuras más importantes del feudalismo.

Módulo VI: Gráfica del tiempo.

Mediante los diferentes botones permite el acceso a la gráfica del tiempo de esta etapa histórica, nos muestra un ejercicio y la posibilidad de acceder a la información médica.

Módulo VII: Tipo de estado.

Nos muestra el tipo de estado de la época feudal y con los botones correspondientes podemos acceder al significado del mismo y dar un recorrido por los castillos donde vivía la nobleza y su séquito.

Módulo VIII: Invasiones.

Nos muestra las causas y consecuencias de las invasiones ocurridas en el siglo XI, nos muestra un recorrido a través de un mapa del lugar de donde procedían las mismas.

Módulo IX: Arte, cultura y literatura.

Nos posibilita hacer un recorrido mediante el uso adecuado de los diferentes botones por el arte, la arquitectura, la religión y el desarrollo de las matemáticas en aquellos tiempos.

Módulo X: Ejercicios.

Con el respectivo evento este módulo nos permite acceder a los ejercicios que responden a cada uno de los elementos del conocimiento que se deben dominar en el 7mo grado respecto a esta etapa histórica.

Módulo XI: Ayuda.

Este módulo nos muestra de forma amena cómo realizar la navegación por todo el software, qué significan cada uno de los botones y qué evento necesitan para pasar a lo que nos indican los mismos.

Módulo XII: Acróstico.

Este es un ejercicio complejo que para realizarlo se debe tener conocimiento de los contenidos esenciales del software, nos brinda una explicación del mismo, podemos pasar a través de el hacia los ejercicios del módulo X.

Módulo XIII: Mapas.

Permite realizar un recorrido por la Europa Feudal de aquella época, mostrarnos el gran imperio de Carlomagno y los países que representan en la actualidad los lugares a los que pertenecía el imperio.

Módulo XIV: Armadura.

A este se accede a través de la presentación y nos muestra cómo eran los castillos de la época, qué estructura interna poseían los mismos, podemos apreciar videos de caballeros, de batallas entre los hombres, de imágenes del interior de una habitación y de la explicación en cuanto a su construcción etc.

Módulo XV: Salida.

Posibilita antes de ir a la salida del programa pasar a los créditos del mismo.

2.3.3: Posible estructura modular

(Ver anexo 4 estructura modular)

Observación: En cada descripción hemos tenido presente el módulo al que pertenece en número romano y un número para cada pantalla que se enumera de 5 en 5 para prever la inclusión de otras pantallas no previstas y precederlo del número del módulo al que pertenece.

2.3.4: Descripción de cada pantalla. (Ver anexo 5 descripciones de diseño de pantallas)

V.1: Descripción formal (ver anexo 6 de descripción formal): En la misma se explica el funcionamiento de cada una de las pantallas, los objetos inanimados y animados que posee, su función dentro del software y la descripción de los mismos.

V.2: Descripción General y regularidades del funcionamiento.

Módulo 1: Presentación

Número 01

Descripción general: Esta es la pantalla de presentación del software educativo, en ella hay varios objetos animados que permiten el acceso a los demás elementos del programa, como la ayuda, mapas, ejercicios, los créditos, visualizar castillos, el logotipo de la colección IsmaDan.

Regularidades del funcionamiento: Cada objeto interactivo al ser señalado mostrará un texto informando su función. La explicación del programa se efectuará al pulsar la página siguiente acompañado de una voz en off. La salida del programa se efectúa al pulsar la mano que nos lleva a los créditos donde puedas abandonar o regresar si así lo deseas.

Módulo II: Cuadro de condicionamiento histórico.

Número 01

Descripción general: Esta pantalla es la base principal de navegación del software educativo, una locución explica su funcionamiento. El alumno deberá interactuar con la pantalla antes de abandonar la pantalla o el programa.

Regularidades de su funcionamiento: Los textos y algunos objetos muestran una manito indicando que con determinados eventos se puede obtener más información oral o visual

Módulo III: Ayuda

Pantalla: Ayuda

Número 01

Descripción general: Esta pantalla nos brinda la explicación de la navegación por todo el software educativo así como el significado de cada uno de los botones y objetos con los que puede interactuar el alumno.

Regularidades del funcionamiento: Con su respectivo evento la palabra ayuda y la caja de regalo son los únicos elementos que interactúan, o sea posibilitan pasar a otra slider y escuchar las instrucciones.

Módulo IV: Mapas

Pantalla mapas.

Número 01

Descripción general: En esta pantalla se muestra el mapa de Europa Occidental en el 1100 de nuestra era, nos posibilita desplazarnos al mapa de Europa actual, ver algunas curiosidades de la época, acceder a un ejercicio llamado Geopuzzle y apreciar también el Sacro Imperio Romano Germánico y volver al cuadro de condicionamiento histórico.

Regularidades del funcionamiento: Con los respectivos eventos se puede pasar a la slider que le dio origen e interactuar con otra.

Módulo: IV Mapa

Pantalla: Europa actual.

Número: IV-05

Descripción general: Esta pantalla nos muestra el mapa de Europa Occidental y las banderas de los países de España, Francia, Alemania e Italia, los alumnos pueden apreciar los lugares actuales que en el pasado pertenecieron al Imperio Romano Germánico.

Regularidades del funcionamiento: Las banderas aparecen solo cuando se activa el respectivo evento y permite pasar a la imagen que le dio lugar.

Módulo: IV Mapa

Pantalla: Mapa Imperio de Carlomagno

Número: IV-010

Descripción general: La imagen muestra el mapa que ocupó el Imperio de Carlomagno, así como los países que en la actualidad representaba ese imperio, los mismos se pueden leer en la parte inferior de la slider, permite además acceder a la biografía de Carlomagno y regresar a la slider anterior.

Regularidades de su funcionamiento: Con su respectivo evento podemos conocer la biografía de Carlomagno y regresar a la slider que le dio lugar.

Módulo: IV Mapa

Pantalla: Biografía de Carlomagno

Número: IV-015

Descripción general: Esta pantalla nos muestra la biografía de Carlomagno así como su imagen.

Regularidades de funcionamiento: Con el evento respectivo nos permite regresar a la imagen que le dio lugar o sea a la de mapa del Imperio.

Módulo: IV Mapa

Pantalla: Curiosidades

Número: IV-020

Descripción general: Esta slider nos permite conocer algunas de las curiosidades que existían en al época, alguna de ellas fueron inventos que más tarde se perfeccionarían y que el hombre continuaría utilizando.

Regularidades de funcionamiento: Con el evento respectivo nos permite escuchar en off la explicación que nos muestra la misma y poder regresar a la imagen que le dio lugar o sea a la de mapa del Imperio

Módulo: IV Mapa

Pantalla: Organigrama de módulos

Número: IV-025

Descripción general: Este organigrama permite recorrer todo el software o sea desde aquí podemos acceder a todas las sliders del programa.

Regularidades de su funcionamiento: Al seleccionar el evento correspondiente se pasará a la slider seleccionada.

Módulo V: Acróstico

Número 01

Descripción general: El siguiente acróstico es un ejercicio complejo donde hay que dominar los conceptos fundamentales para poder llenarlo, nos da posibilidades de dirigirnos hacia otras imágenes.

Regularidades de funcionamiento: Con sus respectivos eventos se llena el acróstico y nos brinda la posibilidad de dirigirnos hacia otros módulos.

Módulo VI: Salida

Número 01

Descripción general: Esta es la pantalla de los créditos del software educativo, en ella se puede escuchar con un fondo musical las personas que contribuyeron a la realización y la puesta en práctica del mismo.

Regularidades del funcionamiento: Con solo pulsar el botón correcto se escuchará la voz y se podrá leer los autores y colaboradores del software.

Módulo VII: Ejercicios

Número 01

Descripción general: Esta slider es la de los ejercicios, mediante ella se pueden realizar un número grande de ejercicios del software que determinan los elementos del conocimiento que deben los alumnos dominar.

Regularidades de funcionamiento: Con los eventos correctos se puede acceder a los diferentes ejercicios que posee el software educativo Medioevo Europeo.

Módulo: VII: Ejercicios

Pantalla: Completa y Aprende

Número: VII-05

Descripción general: Esta pantalla es sobre un ejercicio llamado Completa y Aprende donde los alumnos deben escribir en los espacios subrayados la palabra correcta y en el botón verifica comprobará si esta fue correcta o no, de aparecer una M donde están las B entonces la palabra que colocó fue incorrecta.

Regularidades de funcionamiento: Con el evento correcto puede colocar las palabras en los espacios y verificar las respuestas, puede además regresar con otro evento a la slider que le dio origen.

Módulo VII: Ejercicios

Pantalla: Relaciona y visualiza

Número: VII-010

Descripción general: Esta pantalla es un ejercicio más que se llama Relaciona y Visualiza y consiste en relacionar los nombres de los conceptos con su

definición un vez logrado esto aparecerán dos objetos que son dos regalos, uno de ellos indicará una lectura y el otro es un video sobre una batalla feudal.

Regularidades de funcionamiento: Utilizando el evento adecuado puedes colocar cada palabra en su concepto, visualizar el texto y el video de la batalla feudal y puedes volver a la imagen central de los ejercicios.

Módulo VII: Ejercicios.

Pantalla: Marca y Aprende

Número: 015

Descripción formal: Este ejercicio se llama Marca y Aprende, posee tres órdenes relacionadas con las invasiones en el siglo IX al continente Euroasiático.

Regularidades de funcionamiento: Utilizando los eventos correspondientes se marca la casilla en gris y se puede regresar a la slider central de ejercicios.

Módulo VII: Ejercicios.

Pantalla: Las campanas del saber

Número: 020

Descripción general: Esta pantalla es un ejercicio llamado Toca en las campanas del saber y descubre, el mismo permite la selección de determinados elementos que tratan sobre la iglesia en la época feudal, su acertada selección posibilita hacer tres regalos mediante tres campanas.

Regularidades de funcionamiento: Con los eventos adecuados se puede responder acertadamente y ver las informaciones que regalan las campanas, permite además volver a la slider central de ejercicios.

Módulo: VII Ejercicios

Pantalla: Ejercicio Geopuzzle

Número: IV-025

Descripción general: Estamos en presencia de un ejercicio combinado de falso o verdadero donde se tienen que responder preguntas relacionadas con la iglesia, las técnicas agrícolas empleadas y la organización interna del feudo con respecto al ejército, el mismo se puede verificar con el botón en amarillo, al realizar dicha verificación de estar correcto el ejercicio se mostrará una porción del mapa del Imperio de Carlomagno.

Regularidades del funcionamiento: Con el respectivo evento se podrá verificar el ejercicio y regresa al mapa del Imperio de Carlomagno.

Módulo VII: Ejercicios.

Pantalla: Completa y aprende sobre el Feudalismo.

Número: 030

Descripción general: Este ejercicio se nombra “Completa y aprende sobre el Feudalismo”, posibilita la colocación de las palabras correctas en las líneas siguiendo las instrucciones.

Regularidades de funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados se pueden colocar correctamente las palabras en las líneas, permite la evaluación de las mismas y el regreso a la slider que el dio origen, o sea ejercicios.

Módulo VIII: Sistema de enseñanza

Número 01

Descripción general: Esta slider nos explica cómo fue la formación y desarrollo de las universidades en Europa, cómo era la enseñanza elemental en niños y niñas y nos muestra una imagen de la universidad de Oxford.

Regularidades de funcionamiento: Con los eventos correctos podemos observar esta imagen de la universidad y leer el texto de la enseñanza elemental.

Módulo IX: Ortografía

Número 01

Descripción general: Esta pantalla nos muestra las palabras ortográficas básicas que los alumnos deben dominar, permite conocer las reglas generales de acentuación así como las reglas de las palabras llanas, esdrújulas, agudas y sobreesdrújulas, además permite realizar dos ejercicios relacionados con el tema ortográfico dentro de la época feudal.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados podemos escuchar las reglas de acentuación, realizar los ejercicios y dirigirnos hacia la slider que le dio lugar.

Módulo IX: Ortografía

Pantalla: Completa los espacios en blanco.

Número: 05

Descripción general: Esta pantalla nos muestra un ejercicio de completar los espacios en blanco con palabras que presentan dificultad en su escritura, se realiza el trabajo con los grafemas v, b, g, s; se realiza la ubicación de letras demostrando el conocimiento de las reglas de acentuación.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados podemos completar los espacios en blanco con la letra correcta, en la medida en que se van llenando los espacios, en la parte superior derecha aparece un objeto que identifica si la letra es correcta o incorrecta.

Módulo X: Gráfica del tiempo.

Número 01

Descripción general: Esta pantalla es la que nos indica la ubicación temporal de algunos de los sucesos acaecidos en la época feudal. Posibilita observar las técnicas de trabajo más empleadas en aquellos momentos, nos explica la

enfermedad de la Peste, la realización de un ejercicio integrador, dirigirnos hacia una imagen donde nos explican los elementos relativos a las invasiones en Europa y regresar al cuadro de condicionamiento histórico.

Regularidades de su funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados podemos dirigirnos hacia los lugares antes mencionados

Módulo X: Gráfica del tiempo.

Pantalla: Principales técnicas feudales.

Número: 05

Descripción general: Esta pantalla nos muestra y explica tres técnicas empleadas en el trabajo de la Edad Media.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos correspondientes se puede escuchar la explicación de las técnicas y volver hacia la slider de gráfica del tiempo.

Módulo: X Gráfica de tiempo

Pantalla: La Peste.

Número: 010

Descripción general: Esta pantalla nos muestra un mapa donde se señala el camino recorrido desde Asia hasta Europa en la transmisión de la Peste, en la parte inferior de la slider aparece el concepto de la Peste como enfermedad, está presente una cámara de video que permite visualizar el dibujo animado titulado El agua y la higiene.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos correspondientes se pueden apreciar varios mapas que le permita al estudiante ver la evolución de esta enfermedad y visualizar además el dibujo animado que existe sobre la Higiene y el agua, permite dirigirse hacia la slider que le dio lugar.

Módulo: XI Invasiones

Número 01

Descripción general: En esta pantalla se nos muestra una breve explicación de cuáles fueron las causas y consecuencias de las invasiones de Árabes, Normandos y Húngaros a la parte europea del continente Euroasiático, además nos muestra un mapa de los lugares de donde provenían estas tribus.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados podemos apreciar el mapa, darle lectura a las causas, consecuencias de estas invasiones y retornar al cuadro de condicionamiento.

Módulo XII: Pensamiento filosófico.

Número 01

Descripción general: Este nuevo módulo nos permite profundizar en el pensamiento filosófico de la época, darnos las características del mismo, así como mostrarnos dos imágenes de las figuras que más se destacaron en aquellos momentos, los botones en grises hacen función de diccionario, ellos nos permiten conocer nuevas palabras.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos correspondientes podemos conocer las palabras con dificultad que nos brindan los botones grises, además apreciar las dos figuras más importantes y retornar al cuadro de condicionamiento histórico.

Módulo XII: Pensamiento filosófico

Pantalla 05: San Agustín

Número 01

Descripción general: Esta pantalla nos muestra una imagen de San Agustín una de las figuras más importante desde el punto de vista de la filosofía de la edad media

Regularidades del funcionamiento: Utilizando el evento correspondiente podemos ir hacia la slider anterior, o sea a las características del pensamiento filosófico.

Módulo XII: Pensamiento filosófico.

Pantalla: Santo Tomás de Aquino

Número 010

Descripción general: Esta pantalla nos muestra una imagen de Santo Tomás de Aquino, una de las figuras más importantes desde el punto de vista filosófico en la Edad Media.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando el evento correspondiente podemos retornar a la imagen anterior, o sea a las características del pensamiento filosófico

Módulo XIII: Clases sociales

Número 01

Descripción general: Esta pantalla parte desde el cuadro de condicionamiento histórico y se pueden apreciar en ella el trabajo de la clase campesina al servicio del señor feudal, podemos observar y escuchar además un video sobre la vida de los campesinos en el señorío o feudo y los antojos del señor feudal por explotar y enriquecerse más, también se aprecian los diferentes tipos de rentas que el campesino tenía que pagar, los instrumentos de trabajo y el papel de la iglesia en su defensa por defender los intereses de Carlomagno.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los botones correspondientes podemos acceder a la observación del video, dirigirnos hacia los módulos del software o regresar al cuadro de condicionamiento histórico.

Módulo XIII: Clases sociales

Pantalla: Iglesia

Número 05

Descripción general: Esta pantalla parte desde el cuadro de condicionamiento histórico y se pueden apreciar en ella las acciones que tuvo que emprender la iglesia para consolidar su poder en el reino de los francos, así como los conceptos de iglesia y religión.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los botones correspondientes podemos acceder a los diferentes conceptos y a las acciones que emprendió la iglesia, regresar al cuadro de condicionamiento histórico o llegar a los módulos del software.

Módulo XIV: Tipo de estado

Pantalla: Castillos.

Número 01

Descripción general: En esta imagen se puede observar algunos de los castillos que se construyeron en la época feudal en diferentes lugares de Asia y Europa, nos muestra además una explicación sobre las características que debía tener el lugar donde se construían los castillos, permite además volver al lugar de donde se originó, o sea al cuadro de condicionamiento histórico.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos correctos se puede leer un texto cuando entre con el ratón a la primera imagen comenzando por la izquierda superior, permite realizar una visita por el interior del Palacio Imperial Chino al dar un clic en el castillo de Japón, posibilita llegar hasta el módulo del software educativo y volver al cuadro de condicionamiento histórico

Módulo XIV: Tipo de estado. Castillos

Pantalla: Palacio Imperial Chino.

Número 05

Descripción general: En esta imagen se puede observar el exterior del Palacio Imperial Chino, así como algunos elementos propios de la arquitectura, con solo recorrer la imagen con cuidado podremos apreciarlos.

Regularidades del funcionamiento: Empleando los eventos adecuados podremos observar algunos elementos de la arquitectura China, así como dirigirnos hacia el interior de algunas de sus habitaciones y apreciarlas, podemos volver hacia los castillos.

Módulo XIV: Tipo de estado. Castillos

Pantalla: Interior del Palacio Imperial Chino

Número 010

Descripción general: En esta imagen se puede apreciar cuatro habitaciones del interior del Palacio Imperial Chino o Ciudad Sagrada y textos donde nos mencionan el lugar del que trata la imagen, nos permite regresar al exterior del Palacio.

Regularidades del funcionamiento: Empleando el evento adecuado podemos regresar a la slider anterior, o sea al exterior del Palacio Imperial Chino.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Monje en el Scriptorium.

Número 01

Descripción general: Esta slider proviene del cuadro de condicionamiento histórico y nos muestra una imagen sobre un monje en el scriptorium escribiendo libros, en ella podemos observar un fragmento de la película “En nombre de la rosa” y dirigirnos hacia el módulo del software.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados podemos darle lectura y escuchar al mismo tiempo un texto donde nos explican algunos elementos importantes sobre la vida de los monjes en los monasterios,

podemos observar además el fragmento de la película “En nombre de la rosa”, en caso de pérdida podemos dirigirnos hacia el módulo del software educativo o volver al cuadro de condicionamiento histórico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Película En nombre de la Rosa.

Número 05

Descripción general: Esta pantalla nos brinda la posibilidad de observar un fragmento de la película En nombre de la Rosa y retroceder a la slider del monje en el scriptorium.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados podemos comenzar o detener el fragmento de la película y regresar a la slider anterior.

Módulo XV: Cultura, Arte y Literatura.

Pantalla: Arte y arquitectura románica.

Número 010

Descripción general: Esta pantalla nos muestra las características del arte románico en la época feudal, la arquitectura y cómo se manifestó este arte en Francia, Alemania, en el reino Anglonormando, en el reino Hispano-cristiano. Además nos explica qué sucedió en el primer período románico, en el románico pleno y en el románico tardío, nos muestra el comportamiento de estos en Italia, cómo se desarrolla la escultura, la pintura y las artes decorativas, así como su transición al estilo gótico. Podemos apreciar un ejemplo de escultura, arquitectura y pintura de ese período, regresar al cuadro de condicionamiento histórico o a los módulos del software educativo.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados podemos darle lectura al texto que nos explica los elementos del arte románico,

observar las tres imágenes que nos muestra esta slider, regresar al cuadro de condicionamiento o navegar por el software a través de los módulos

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Las matemáticas.

Número 015

Descripción general: Esta slider nos explica cómo fue el desarrollo de las matemáticas en el mundo islámico en esta época feudal, además nos muestra algunos elementos de la matemática de Leonardo Fibonacci, de la matemática árabe y del comportamiento de la misma durante el siglo XVI cuando aparece el Renacimiento. Posibilita la realización de dos ejercicios relacionados con los contenidos que se imparten en el 7mo grado, permite regresar a los módulos del software educativo o al cuadro de condicionamiento histórico.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos adecuados podemos darle lectura al texto, dirigirnos hacia los ejercicios matemáticos, hacia los módulos o hacia el cuadro de condicionamiento histórico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Ejercicio: Resuelve.

Número: 020

Descripción general: Esta pantalla nos muestra 6 incisos sobre trabajo con variables, permite constatar los resultados de los mismos al poder verificar el inciso, se puede dar cuenta de la puntuación del ejercicio en la medida que se vaya respondiendo, permite pasar a los módulos o regresar a la slider de las matemáticas.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos correspondientes podemos colocar los resultados sobre las líneas negras y verificarlos, conocer

la puntuación del inciso, regresar a la slider de las matemáticas, a los módulos del software o al cuadro de condicionamiento histórico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Ejercicio: Calcula.

Número: 025

Descripción general: Esta slider nos muestra un ejercicio de trigonometría, posibilita la verificación del resultado, nos brinda el concepto de triángulo, la posibilidad de regresar a la slider anterior o dirigirnos hacia los módulos.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando correctamente los eventos correspondientes podemos colocar el resultado del ejercicio y verificarlo, regresar a la slider anterior o recorrer el software por los módulos.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte Gótico

Número: 030

Descripción general: Esta pantalla nos muestra algunos ejemplos de arquitecturas pertenecientes al arte gótico muy empleado en la época feudal, las mismas posibilitan observarse con más amplitud y leer las fechas de construcción, así como sus características.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos correspondientes podemos ampliar estas imágenes y retornar a la slider que le dio lugar, o sea al arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 035

Descripción general: Esta imagen nos muestra la catedral de Notre Dame de París, la misma nos explica cuando fue su construcción y las características que posee.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando el evento adecuado podemos regresar a la imagen de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 040

Descripción general: Esta imagen nos muestra cómo eran los castillos en la época feudal en España y en su construcción también se tenían en cuenta los elementos del arte de aquellos tiempos.

Regularidades de funcionamiento: Utilizando el evento adecuado podemos regresar a la imagen de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 045

Descripción general: Esta imagen nos muestra la Catedral de Salisbury en Inglaterra como uno de los ejemplos del gótico inglés.

Regularidades de funcionamiento: Utilizando el evento adecuado podemos regresar a la imagen de arte gótico

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 050

Descripción general: Esta imagen nos muestra la Catedral de Chartres en Francia, uno de los ejemplos del arte gótico

Regularidades de funcionamiento: Utilizando el evento adecuado podemos regresar a la imagen de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 055

Descripción general: Esta slider nos muestra un rosetón de vidrios de colores existentes en las iglesias hoy en día, tanto en las cubanas como las extranjeras.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando el evento correspondiente podemos dirigirnos hacia la catedral de Chartres.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 060

Descripción general: Esta slider nos muestra la abadía de Saint Denis, la cual presenta elementos del arte gótico.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando el evento correcto se puede retornar al arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 065

Descripción general: En esta slider se nos muestran las características del arte gótico, así como la construcción de una iglesia, tan propia de la época feudal,

esta imagen posibilita hacer el recorrido por el software a través de los módulos.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos correspondientes podemos retornar al arte gótico, también podemos recorrer el software por los módulos

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 070

Descripción general: Esta slider nos muestra un castillo medieval italiano, una muestra más del arte gótico.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando el evento adecuado podemos dirigirnos hacia el arte gótico.

Módulo XVI

Pantalla Imprimir

Número: 01

Descripción general: Esta slider nos muestra el cuadro de condicionamiento histórico listo para imprimir si el estudiante o profesor lo desea.

Regularidades del funcionamiento: Utilizando los eventos correspondientes se puede imprimir este cuadro, regresar al cuadro de condicionamiento original o navegar por el software educativo.

2.4 Propuesta metodológica para la utilización del software educativo Medioevo Europeo en la Secundaria Básica.

Con el software educativo Medioevo Europeo los profesores y estudiantes van a tener la posibilidad de interactuar informaticamente con los contenidos de la

enseñanza de la Historia en la Secundaria Básica de una forma dinámica. Para la utilización de este software usted debe prepararse con anterioridad y navegar por el mismo con la mayor frecuencia posible, le aconsejamos que se estudie la estructura modular para que comprenda la función de cada uno de los botones, las imágenes, que lea con detenimiento la descripción de cada pantalla para que de esta forma pueda conocer sus interioridades y poner sus potencialidades en función de elevar la calidad de la docencia. Por ello podemos afirmar que Medioevo Europeo, no sólo va a tributar a la preparación de los estudiantes, sino también a la preparación individual de cada uno de los profesores. Tanto estudiantes como profesores tienen acceso a todo el software aunque el pensamiento filosófico le servirá fundamentalmente al profesor, no quiere decir que algún alumno aventajado no lo pueda consultar, si lo hace con la ayuda del profesor pues le será mejor. El módulo de ejercicios le posibilitará al alumno evaluarse y valorar el nivel de conocimientos adquiridos.

Base de conocimientos.

El conocimiento del software parte de un cuadro de condicionamiento histórico que ubica tanto espacial como temporalmente al alumno en la época en cuestión, o sea el Medioevo Europeo. La selección de los contenidos a trabajar en cada uno de los temas especificados se realizó a partir de los contenidos impartidos en cursos anteriores, los presentados en las video clases de 7mo grado y los establecidos por el MINED en los tabloides o parrilla del grado. Por ello, este producto va a complementar las actividades que el profesor pueda realizar con sus estudiantes para desarrollar sus habilidades históricas; este módulo le será muy favorable para la presentación de nuevos contenidos. Todos los estudiantes tienen acceso a toda la información y son los profesores los encargados de indicarles el camino a seguir, lo que no significa que el estudiante no pueda trabajar por sí solo en el software, pero le sugerimos que cada vez que el estudiante se siente en su computadora tenga su asesoría calificada, que le permita tener una ayuda frontal como guía. Lo que no debe suceder es limitar el conocimiento de la Historia Antigua al estudiante si él

avanza progresivamente en su interacción con Medioevo Europeo. Ello explica la presencia de una base de conocimientos general que usted podrá utilizar con los estudiantes de acuerdo al contenido del programa del 7mo grado y que podrá revisar cada vez que tenga la oportunidad o cada vez que el profesor lo considere, partiendo de las características individuales de sus estudiantes y de las necesidades cognoscitivas que se posean, es decir, el profesor tiene la oportunidad de asistir a sus estudiantes con lo que aquí se le ofrece. Hemos tratado de establecer una correspondencia entre todos los elementos y proveer las clases con un producto que establece relaciones interdisciplinarias como el español, la geografía, la matemática, la medicina, etc., logrando una adecuada calidad de integración. Debe velar por el cuidado de los medios, por la labor educativa con respecto a la formación de valores y hábitos acordes con el desarrollo de nuestra sociedad, así como por la formación político-ideológica de nuestros estudiantes. La calidad del mismo depende de la utilidad que como maestro sea capaz de darle. El software medioevo Europeo puede ser utilizado para impartir directamente las clases de la unidad V: El establecimiento de régimen feudal en Europa Occidental o como consulta de los contenidos que se impartan en el aula utilizando las videos clases. El cuadro de condicionamiento histórico puede ser utilizado como generalidad de toda la unidad o ser analizado en función de las 6 clases que porta la misma, por lo que la opción de trabajar este de forma inductiva o deductiva es opción del profesor.

Los objetivos de esta unidad son los siguientes:

1. Caracterizar la sociedad feudal en su etapa de formación de Europa Occidental.
2. Describir escenas de la vida de los hombres en el reino de los francos.
3. Explicar las consecuencias de las invasiones de los siglos IX y X para el afianzamiento del régimen feudal.

4. Localizar en el espacio y el tiempo así como ordenar cronológicamente los hechos históricos objeto de estudio.
5. Continuar desarrollando habilidades de trabajo con las fuentes del conocimiento histórico.

2.4.1: Utilización del software educativo por clases de la unidad V.

(Las clases impartidas por el software se pueden apreciar en su totalidad en el anexo 7)

Clase #1: Los germanos y otros pueblos que penetraron en Europa Occidental. Surgimiento y expansión del reino de los francos. El software se debe utilizar en esta clase partiendo del concepto de Feudalismo que aparece en el cuadro de condicionamiento histórico. Se les debe mostrar a los alumnos algunas curiosidades de la época como la utilización de las lentes (los espejuelos), el torno, el yelmo, la armadura. Se utiliza además el mapa que nos muestra el imperio formado por los francos, la unificación de este con la iglesia, se muestra el concepto de iglesia y religión y además los beneficios que obtendría el estado franco y la iglesia de la alianza formada, se muestra a Carlomagno como la principal figura de este imperio, se muestra el imperio que formó este y se trabaja con los mapas de aquella época y la actual para que conozcan que países en la actualidad formaron parte de aquel imperio. Se debe utilizar además la gráfica del tiempo y se realizará el ejercicio que se encuentra en esa misma slider sobre Carlomagno., se puede proponer como tarea investigar sobre la figura de Carlomagno utilizando el software educativo.

Clase #2: El señorío o feudo. Las clases sociales.

En esta clase se retroalimentará el contenido identificando los países que en la actualidad formaron parte del imperio de Carlomagno y se realizará un ejercicio para identificar las capitales de estos además de la revisión por el software de la tarea indicada. Se les presentará a los alumnos los diferentes castillos que se encuentran en el software y conocerán que elementos se tenían en cuenta

para su construcción, así como el mobiliario que se utilizaba internamente, esto servirá para que ellos identifiquen el tipo de persona que vivían en ellos y darle inicio a la clase, durante el desarrollo de la misma se puede apreciar la estructura interna que tenían los castillos, las batallas feudales, los caballeros con armaduras, y a pesar que el modelo feudal que se estudia es en Europa Occidental, el software posee la construcción del Palacio Imperial Chino durante las dinastías Ming y Qing, nos muestra elementos constructivos externos e internos de ese palacio. Se debe dirigir la atención al cuadro de condicionamiento para que puedan apreciar las clases sociales de la época feudal, utilizar el concepto de monarquía feudal, apreciar lo que sucedía con la servidumbre, observar y comentar las imágenes sobre el trabajo de los campesinos en el señorío o feudo, observar y comentar el dibujo animado de cómo vivían los campesinos, los señores feudales y la iglesia en el reino, se trabajará en función de valorar la educación recibida por los niños y niñas en la época así como la situación de las universidades.

Clase #3: Las rentas en trabajo y en especie. La economía natural y cerrada y el fraccionamiento político.

Aquí se utiliza la imagen de la servidumbre y se explican los tipos de rentas, se debe utilizar, además el concepto de economía natural y cerrada que se encuentra en el cuadro de condicionamiento así como apreciar las otras actividades económicas, se realizarán los ejercicios de ortografía previstos en el software, se consultará la gráfica del tiempo y se observarán y analizarán las técnicas agrícolas empleadas en aquella época, se observarán videos correspondientes al fraccionamiento político, a la lucha entre los reinos y los reyes y en especial se tratará a Juana de Arco.

Clase #4: Inicio del crecimiento del poder de la iglesia.

Se puede retroalimentar el contenido con los elementos más fundamentales estudiados hasta el momento y si el profesor lo prefiere puede utilizar algunas de las imágenes o videos del software para hacerlo. Se debe trabajar con las acciones que emprendió la iglesia para convertirse en el principal señor feudal

de la época, se retomarán los conceptos de iglesia y religión, se utilizarán imágenes de los monasterios, de las características de los mismos así como la explicación de cómo era la vida de los monjes en el interior de ellos, se podrá observar y analizar un fragmento de la película “En nombre de la rosa”. Por las características que posee la iglesia en estos momentos se puede consultar el pensamiento filosófico de la época para conocer sobre las dos figuras más importantes del feudalismo, es opción del profesor darle a los alumnos las características del pensamiento filosófico, pues esto no es un elemento a tener en cuenta en la secundaria básica, este más bien ayuda al profesor a entender el por qué desde el punto de vista filosófico se pensaba así. Para saber cómo la religión dominó el campo de la cultura se podrá analizar los textos que tratan sobre el arte románico y el gótico, las características de ambos así como los diferentes tipos de construcción y ejemplos de pinturas, arquitecturas y esculturas, también se puede apreciar el desarrollo de las ciencias como la matemática en la época, existen dos ejercicios matemáticos que los alumnos deberán realizar.

Clase #5: Las invasiones de los Árabes, Normandos y Húngaros.

Para trabajar con este tema se debe utilizar las causas y consecuencia de las invasiones a Europa, el mapa que muestra de dónde salieron y hacia dónde se dirigieron, las consecuencias positivas y negativas de estas invasiones, la influencia culturas de las mismas, se debe realizar a demás el ejercicio de ortografía que se propone.

Clase #6: Resumen de la unidad 5. El establecimiento del régimen feudal en Europa Occidental.

Se trabajará con el cuadro de condicionamiento en su totalidad, pues en el están las características esenciales que el alumno debe dominar, como son:

- Ubicación geográfica de la época.
- Los siglos que abarca.

- La formación económica social.
- Las actividades económicas.
- Las clases sociales.
- El tipo de estado.
- Los elementos del arte y la cultura.

Se retomará además la gráfica del tiempo y los elementos que sean necesarios para los alumnos; un elemento que provocó el exterminio de muchos seres humanos fue la enfermedad de la Peste, entre otras causas por la falta de higiene, en este caso se le debe orientar a los alumnos que observen mediante una guía de observación el dibujo animado "El agua y la higiene" y determinar las rutas en un mapa que ocupó esta desde el Asia. En esta clase se puede realizar el ejercicio de acróstico, este se llena mediante el dominio de los principales conceptos que debe el alumno dominar, además puede realizar el resto de los ejercicios del software y autoevaluarse.

2.4.2: ¿Qué significa aprender n veces más en el proceso docente educativo con la utilización del software educativo? (SECE 2005)

El empleo de medios de enseñanza en el proceso enseñanza-aprendizaje es, dentro del componente didáctico de la educación, uno de los que más colabora con el proceso. Por lo que puede inferirse que los medios que se utilizan de manera adecuada en las clases de las diferentes materias van a contribuir con el desarrollo de las actividades y van a facilitar la comprensión de los estudiantes. El pilotaje con el software educativo medioevo Europeo fue desarrollado en la escuela XI Festival del Municipio de Guira de Melena en Provincia Habana, con una matrícula de 45 estudiantes del grupo 7mo 2; con la utilización de este software los alumnos han adquirido conocimientos, habilidades, procedimientos y estrategias de carácter intelectual general y comunes al aprendizaje de la Historia Antigua, como: la observación, la comparación, la identificación etc y normas de comportamientos traducidas en

las dimensiones cognitiva, reflexivo-reguladora y afectivo-motivacional. Para aseverar que los alumnos aprendieron n veces más es necesario medir:

1. El volumen de conocimientos (comparar el rendimiento del estudiante al inicio y al final de un intervalo de tiempo seleccionado, dicha comparación se logra con los resultados del diagnóstico inicial y final).
2. Rapidez del aprendizaje (el tiempo que demora en asimilar un contenido determinado)
3. El nivel de desempeño (un mismo conocimiento puede ser utilizado en diferentes niveles, desde el reproductivo, el aplicativo hasta el creativo)

Para determinar que el alumno aprendió n veces más calculamos la razón entre la diferencia del rendimiento final del alumno y el rendimiento inicial.

$$N \text{ (Veces más)} = \frac{R(\text{final del alumno}) - R(\text{inicial del alumno})}{R(\text{inicial del alumno})}$$

Esto fue verificado en los resultados del pilotaje realizado en el grupo 7mo 2 de la Secundaria Básica XI Festival del Municipio de Guira de Melena y se pueden encontrar en el anexo 15.

Los niveles de desempeños puestos en práctica con el software educativo que se tuvieron en cuenta fueron:

Primer nivel: (Capacidad del alumno para adquirir los elementos básicos de la Historia Antigua, específicamente la época feudal, para ello deberá reconocer, identificar, describir e interpretar los conceptos fundamentales), en nuestro caso este primer nivel posee los siguientes objetivos que deberán los alumnos dominar y vencer:

1. Manipular el software educativo.

2. Identificar: Feudalismo, economía natural y cerrada, monarquía feudal, iglesia, religión, arte gótico.
3. Ubicación espacial del reino de los francos
4. Identificar las causas y consecuencias de las invasiones a Europa Occidental.
5. Realizar ejercicios de carácter reproductivo del software educativo.
6. Localizar espacial y temporalmente los sucesos más importantes acaecidos en la época medieval.

En el Segundo nivel:(los alumnos deberán establecer relaciones conceptuales, donde además de reconocer y describir los conceptos, deberá aplicarlos a una situación planteada y reflexionar sobre sus relaciones internas) se han trazado los siguientes objetivos:

1. Describir escenas de la vida de los hombres en el reino de los francos.
2. Explicar el tipo de economía y la causa por la que se provocó el fraccionamiento político.
3. Identificar el feudalismo como una Formación económica social.
4. Caracterizar el señorío o feudo y las clases sociales.
5. Caracterizar a la religión en la época feudal.
6. Caracterizar el régimen feudal.

En el 3er nivel: (los alumnos deberán demostrar capacidades para reconocer y contextualizar los contenidos recibidos, manifestar el protagonismo y fundamentar o justificar lo realizado), los objetivos son:

1. Elaboración de historias donde se recree lo observado (dibujos animados, videos e imágenes).

2. Extrapolación a la realidad de los elementos económicos y sociales de la época.
3. Extrapolación de la situación política de la época feudal a la actualidad.
4. Explicar la importancia en la actualidad de adecuadas condiciones higiénicas.

Utilizamos para medir estos niveles la escala de ponderación siguiente.

0 si no logró el objetivo.

1 si logró el objetivo del nivel I; 2 si logró el objetivo del nivel II; 3 si logró el objetivo del nivel III

(Para apreciar los resultados por niveles del grupo ver anexo 8)

De los enfoques existentes hemos asumido el histórico cultural de Lev. S Vigostky para el trabajo con los niveles de desempeños de manera que estos estén mediados por la actividad y la comunicación que realiza el alumno como parte de su aprendizaje, es necesario que estos niveles constituyan agentes mediadores entre el alumno y la experiencia cultural que va asimilando y donde la enseñanza sea la guía del desarrollo.

¿Qué deben aprender los alumnos de la Secundaria básica?

1-Desarrollar hábitos, habilidades y capacidades de estudio

2-Resolver situaciones docentes de forma contextualizada con el software educativo Medioevo europeo.

3-Determinar los elementos esenciales de Los contenidos, profundizar en ellos y la manipulación del software educativo.

Ejemplos de la organización de un entorno de aprendizaje desarrollador con alumnos de la Secundaria Básica XI Festival de Guira de Melena.

Historia Antigua: 12 horas trabajadas en turnos de 90 minutos.

Objetivo del entorno de aprendizaje:

1. Aprender a desarrollar trabajos colectivos con responsabilidades individuales utilizando como base los contenidos de Historia Medieval presentes en el software educativo medioevo Europeo.

Objetivos específicos.

1. Aprender a determinar lo esencial de los contenidos de la época feudal mediante la interacción con el software educativo Medioevo Europeo.
2. Desarrollar hábitos, habilidades y capacidades de estudio utilizando el software educativo.
3. Contextualizar los contenidos a la realidad utilizando el software educativo.

2.4.3: Preparación de condiciones para el trabajo en un entorno de aprendizaje desarrollador

Organización: Contando con un laboratorio de 15 máquinas computadoras y una matrícula de 45 alumnos, se distribuyen tres de ellos por afinidad, de manera que se pueda formar un equipo por máquina, dentro de los tres alumnos debe haber uno que tenga mejores habilidades para la manipulación de la computadora, a continuación se les ofrecen las actividades a realizar con el software por cada clase en dependencia del tema de la misma, obsérvese que las mismas mezclan actividades con los tres niveles de desempeños.

2.4.4: Ejemplos de actividades en el entorno de aprendizaje.

Clase #1: Tener en cuenta las condiciones planteadas con anterioridad para el entorno de aprendizaje desarrollador. (ver anexo 7, esta clase coincide con la video clase 39 de 7mo grado.)

Actividades: los alumnos para empezar debían observar el fragmento de video que se encuentra en la slider del esquema de un castillo medieval, el mismo planteaba lo siguiente: En la época feudal los ataques a los castillos eran frecuentes, los campesinos dependientes y otros feudos o reinos atacaban muchas veces por riquezas y otros por la explotación a la que eran sometidos y buscaban una porción de tierra para vivir; arcos, ballestas flechas con estopas encendidas, espadas, escaleras o catapultas eran el armamento característico para estos enfrentamientos.

1. Realice un comentario sobre lo observado (utilización de fragmento como motivación de la clase).
2. Diríjase a la gráfica del tiempo del software y determine la ubicación temporal de la época feudal.
3. Observen el cuadro de condicionamiento histórico y busquen e interpreten el concepto de feudalismo.
4. Observen el mapa del reino de los francos y determinen los lugares que ocupó este reino.
5. ¿Qué características presenta el señorío o feudo?
6. Investiga sobre la vida de Carlomagno.
7. Realizar el ejercicio 2 que se encuentra en la gráfica del tiempo del software educativo

Clase #2 (coincide con la video clase 40).

Retroalimentación del contenido anterior utilizando el mapa del Imperio de Carlomagno y realización del juego: Países y capitales.

1. Identifique en la época actual las capitales de los países que formaron parte del imperio de Carlomagno.
2. Observen la slider de los castillos y respondan:

3. ¿Quiénes vivían en esos castillos?
4. ¿Cómo eran los mismos?
5. ¿Crees que en Cuba existirían construcciones parecidas, cuáles?
6. ¿Qué clases sociales están presentes en la época feudal?
7. ¿Cómo vivían las mismas?
8. ¿Si ustedes fueran campesinos y los señores feudales los explotaran qué actitud asumirías y por qué?
9. ¿Crees que es justa una sociedad donde existan las diferencias entre los hombres, por qué?
10. Identifique la monarquía feudal.
11. Realiza un dibujo de un señorío o feudo.
12. Observa el dibujo animado que se encuentra en la slider de la servidumbre en la edad media y elabora una historia donde recrees lo aprendido en clases y entrégala por escrito.
13. Consulte las reglas generales de acentuación que se encuentran en el botón de ortografía del cuadro de acondicionamiento histórico.

Clase #3 (coincide con la video clase 41 de 7mo grado).

Se retroalimenta el contenido de la clase anterior y se orientarán las siguientes preguntas para darle cumplimiento al objetivo de la clase.

1. ¿Cómo explotaría el señor feudal a los campesinos dependiente?
2. ¿Qué tipos de rentas existen en la época feudal?
3. Observen la slider de la servidumbre feudal y respondan:
4. ¿Dónde vivían esos campesinos?

5. ¿Qué tipos de trabajos están realizando?
6. ¿De qué otro tipo de renta se comenta en el texto?
7. ¿Qué instrumentos de trabajo se utilizan aquí?
8. ¿Se utilizan los mismos en la actualidad, dónde?
9. ¿Saben cómo vivía el campesinado en Cuba antes del triunfo de la Revolución, existe alguna similitud con la época feudal?
10. Consulte la gráfica del tiempo y determine ¿Qué otras técnicas se utilizaban en la época?
11. Diríjase al cuadro de condicionamiento histórico e identifique el tipo de economía de la época.
12. ¿Por qué la sociedad feudal se caracteriza por el fraccionamiento político?
13. Realice el ejercicio de ortografía que está presente en el botón ortográfico del cuadro de condicionamiento.
14. ¿Qué institución no se quedó detrás de todo esto?
15. ¿Qué acciones habrá emprendido?

Clase #4 (coincide con la video clase 42 de 7mo grado).

Retroalimentar el contenido con los elementos estudiado con anterioridad y responder en el desarrollo de la clase las siguientes preguntas:

1. ¿Creen ustedes que la iglesia habrá jugado un papel importante en la época feudal, por qué?
2. ¿Desde cuándo la religión comenzó a ser utilizada como un instrumento de explotación a las masas?

3. Identifique el concepto de religión que se encuentra en el cuadro de condicionamiento histórico.
4. ¿Cómo se inició en la edad media el crecimiento del poder de la iglesia?
5. ¿Qué acciones va a emprender la misma para convertirse en el principal señor feudal?
6. Valora las mismas.
7. Diríjase a la slider del monasterio obsérvela detenidamente y responda:
8. ¿Quién se encuentra en ese lugar?
9. ¿Qué está realizando?
10. ¿Cómo vivían los monjes y a qué se dedicaban?
11. ¿Qué nombre recibió el arte de la época feudal que fue dominado por la iglesia?
12. Diríjanse a la slider que nos muestra la arquitectura y escultura de la época y realiza un comentario sobre lo observado.
13. ¿Hay similitud en estas construcciones de la época feudal y las de tu pueblo, cuáles?
14. ¿Qué otros elementos culturales, políticos o económicos controló la iglesia, por qué?
15. Observe el fragmento de la película “En nombre de la rosa” y responda la guía de observación orientada.
16. Elabora un resumen sobre el poder que fue alcanzando la iglesia desde los inicios de la edad media.

Clase #5 (coincide con la video clase 43 de 7mo grado).

1. A lo largo de la historia siempre han existido pueblos que se han interesado en otros y los han invadido y ocupado de disímiles formas ¿saben ustedes que métodos se ha empleado para esto?
2. ¿Quiénes creen ustedes que invadieron el occidente del continente?
3. Realice el tratamiento ortográfico de las palabras Árabes, Normandos y Húngaros.
4. ¿En qué fecha ocurrieron estas invasiones? Ubíquelas en una gráfica del tiempo.
5. ¿Qué situación presenta Europa que provoca esto?
6. ¿Cuáles son sus causas?
7. Busque en el software educativo, en la gráfica del tiempo el botón violeta y pulse con el clic izquierdo para pasar a la slider de la invasiones y conteste:
8. ¿De dónde procedían estos pueblos?
9. ¿Qué influencia cultural dejaron estos pueblos que invadieron el occidente de Europa.
10. ¿Qué consecuencias trajeron estas invasiones?
11. ¿Qué invasiones conoces en los momentos actuales, crees que son injustas, por qué?
12. Confeccione un mapa de estas invasiones y determine qué territorios fueron invadidos.
13. Realice el ejercicio que se encuentra en la slider de las invasiones tituladas Marca y aprende que trata sobre las invasiones.

Clase #6 (coincide con la video clase 44 de 7mo grado).

Se retroalimentará la clase con los contenidos anteriores, esta clase será la última de la unidad por lo que se repasará lo estudiado, en la misma el estudiante deberá dominar los contenidos fundamentales que se encuentran en el cuadro de condicionamiento histórico.

Actividades.

1. ¿Cuáles son las principales características de la Edad Media?

Esta pregunta la realizarán teniendo en cuenta los siguientes elementos.

1. Ubicación geográfica.
2. Siglos que abarca la época.
3. Formación Económica Social.
4. Actividades económicas.(aclarar el tipo de economía así como los tipos de renta que tenían que pagar los campesinos)
5. Clases sociales.
6. Tipo de estado (por qué era de esa manera y qué consecuencias trajo el fraccionamiento político).
7. Cultura (aquí se aclarará quién poseía el papel dominante en la época, que acciones emprendió la iglesia para convertirse en el principal señor feudal, por qué los monasterios fueron los centros culturales más importantes de la época, cuál era el arte característico de la Edad Media)

2- A continuación se trabajará con el ejercicio “Completa los espacios en blanco” y con el resto de los ejercicios del software que aún no se han visto como al “Acróstico”.

3- ¿Quisieran ustedes saber cómo era la educación en aquella época?

4- ¿Tenían todos los niños posibilidades de estudiar?

5- ¿Creen ustedes que es correcto que la mujer sea discriminada de esa manera, por qué?

6- ¿Qué ocurre en Cuba con respecto a este tema?

7- A continuación observen el dibujo animado que aparece al pulsar en la cámara de video que se encuentra en la slider de la peste Bubónica y responder las siguientes preguntas.

a. ¿De qué trata el dibujo animado?

b. ¿Qué trabajos tenían que pasar las personas para adquirir el agua?

c. ¿En qué condiciones higiénicas vivían la alta clase feudal?

d. ¿Qué le faltaba a la ciudad para tener adecuadas condiciones higiénicas?

e. ¿Qué elementos religiosos notaste en el animado?

f. ¿De qué enfermedades se habla en el dibujo animado?

g. ¿Por qué es necesario tener una adecuada higiene?

h. ¿Por qué se debe ahorrar el agua?

2.5: Resultados obtenidos en el PEA con el software educativo Medievo Europeo.

Como se planteó anteriormente el pilotaje fue realizado en el grupo 7mo 2 de la escuela Secundaria Básica XI Festival del Municipio de Guira de Melena, el mismo contó con 44 alumnos de matrícula. En epígrafes anteriores habíamos planteado que para determinar si los alumnos aprenden era necesario constatar los resultados del diagnóstico inicial y el final (ver diagnóstico inicial Anexo 8) se presentaron 43 alumnos representando el 97,7%, los resultados por elementos del conocimiento fueron los siguientes:

En la pregunta #1 inciso a solo 4 alumnos respondieron correctamente representando un 9,3% pues ese ítem era verdadero, sin embargo 39 alumnos respondieron la pregunta de forma incorrecta representando un 90,7%, esto demuestra que los estudiantes no poseen elementos para determinar la ubicación espacial y temporal de la época feudal. En el inciso b los estudiantes tenían que identificar a la figura máxima del régimen feudal, sin embargo solo 9 alumnos que representan el 20,93% pudieron identificarla correctamente y 34 alumnos no la identificaron adecuadamente para un 79,7%, demostrando dificultades para identificar la figura máxima del régimen feudal. En el inciso c los alumnos tenían que identificar el tipo de economía de la época feudal, solo 5 alumnos la seleccionaron correctamente para un 11,63% mientras que 38 alumnos la seleccionaron incorrectamente para un 88,37%, demostrando que desconocen que la economía de la época feudal era natural y cerrada. En el inciso d los alumnos debían marcar como elemento incorrecto que la iglesia no jugó un papel importante en la época, solo 4 estudiantes la señalaron adecuadamente para un 9,39% mientras que 39 la marcaron de forma incorrecta representando un 90,70%. En el inciso e los estudiantes debían demostrar poseer elementos adecuados de la situación política de la época feudal y sin embargo solo 7 alumnos la seleccionaron adecuadamente para un 16,285 mientras que 36 alumnos la seleccionaron de forma incorrecta para un 83,72%. En el inciso f los alumnos debían identificar las clases sociales del feudalismo como los señores feudales y los campesinos dependientes o siervos de la gleba, solo 3 alumnos lo seleccionaron adecuadamente para un 6,98% mientras que 40 estudiantes la seleccionaron incorrectamente representando un 93,0% y demostrando que desconocen en su mayoría las clases sociales del nuevo régimen. En el siguiente inciso g los alumnos debían manifestar con su selección que el desarrollo cultural de la época no estuvo al alcance de todos, precisamente 2 alumnos la seleccionaron correctamente para un 4,65%, mientras que 41 no pudieron seleccionarla adecuadamente representando un 94,3%.

En la segunda pregunta los alumnos debían argumentar la importancia que tiene para ellos el estudio de la Historia Medieval, 14 alumnos respondieron

adecuadamente para un 32,55, mientras que 29 no pudieron argumentar correctamente para un 67,4%.

En la tercera pregunta los alumnos debían redactar una mini historia a través de un párrafo que les permitieran caracterizar la época feudal, esta pregunta no pudieron efectuarla completamente, (a pesar de que hicieron el intento) pues no conocen las características de esta época, por lo que el 100% de ellos no la respondieron debidamente.

En la cuarta pregunta se les efectuó a los alumnos un dictado de palabras técnicas, propias del lenguaje histórico de la época, (los resultados se encuentran en el anexo 10), (El gráfico que explica los resultados descritos se encuentran en el anexo 9).

En el **diagnóstico final** (Anexo 11 y 12) se tuvieron en cuenta los mismos niveles y elementos del conocimiento, se presentaron al mismo 43 alumnos de 44 que posee el grupo de matrícula para un 97,7%, los resultados efectuados en el grupo 7mo 2 de la escuela XI Festival fueron:

En la pregunta #1 los alumnos debían realizar un enlace de 2 columnas para identificar los principales conceptos estudiados. Los estudiantes tenían que identificar a la figura máxima del régimen feudal. Los 43 alumnos que representan el 100% de alumnos presentados pudieron identificarla correctamente demostrando no poseer dificultades para identificar la figura máxima del régimen feudal. Los alumnos tenían que identificar el tipo de economía de la época feudal, 36 alumnos la seleccionaron correctamente para un 83,7% mientras que 7 alumnos la seleccionaron incorrectamente para un 16,2%, demostrando que la mayoría conocen que la economía de la época feudal era natural y cerrada. La siguiente relación era sobre la identificación de la iglesia, 33 estudiantes la señalaron adecuadamente para un 76,7% mientras que 10 la identificaron de forma incorrecta representando un 23,2%. En la siguiente relación los estudiantes debían demostrar poseer elementos adecuados de la situación política de la época feudal y 34 alumnos la seleccionaron adecuadamente para un 79% mientras que 9 alumnos la

seleccionaron de forma incorrecta para un 20,9%. En la próxima relación los alumnos debían identificar las clases sociales del feudalismo como los señores feudales y los campesinos dependientes o siervos de la gleba y los 43 alumnos la efectuaron adecuadamente para un 100% de alumnos presentados. En el siguiente elemento los alumnos debían identificar el arte de la época como el gótico, precisamente 28 alumnos la seleccionaron correctamente para un 65,1%, mientras que 15 no pudieron identificarlo adecuadamente representando un 34,8%.

En la segunda pregunta los alumnos debían argumentar la importancia que tiene para ellos el estudio de la Historia Medieval, en este caso los 43 alumnos aceptaron correctamente para un 100%.

En la tercera pregunta los alumnos debían redactar una mini historia a través de un párrafo que les permitieran caracterizar la época feudal, la misma fue realizada por los 43 alumnos para un 100% a pesar de que hubo historias mejores que otras, pero pudieron cumplir con este nivel. En el siguiente inciso los alumnos debían determinar la ubicación espacial y temporal de la época feudal; los resultados fueron los siguientes: 40 alumnos respondieron correctamente representando un 93,% y 3 alumnos respondieron la pregunta de forma incorrecta representando un 6,98%, esto demuestra que los estudiantes en su mayoría poseen elementos para determinar la ubicación espacial y temporal de la época feudal

En la última pregunta se les efectuó a los alumnos un dictado de palabras técnicas, propias del lenguaje histórico de la época, los resultados se encuentran en el anexo 13.

Para poder determinar hasta qué punto estos alumnos habían aprendido con la utilización del software educativo Medioevo Europeo se le aplicó este mismo examen a otro grupo de la escuela, o sea al 7mo 4 con matrícula de 43 alumnos y los resultados arrojados fueron los siguientes:

En la pregunta #1 los alumnos debían realizar un enlace de 2 columnas para identificar los principales conceptos estudiados. Los estudiantes tenían que identificar a la figura máxima del régimen feudal. 19 alumnos que representan el 44,9%, 24 alumnos no lo identificaron representando el 55,8% demostrando que casi el 50 % de ellos poseen dificultades para identificar la figura máxima del régimen feudal. Los alumnos tenían que identificar el tipo de economía de la época feudal, 8 alumnos la seleccionaron correctamente para un 18,6% mientras que 35 alumnos la seleccionaron incorrectamente para un 81,4%, demostrando que la mayoría desconoce que la economía de la época feudal era natural y cerrada. La siguiente relación era sobre la identificación de la iglesia, 24 estudiantes la señalaron adecuadamente para un 55,87% mientras que 19 la identificaron de forma incorrecta representando un 44,1%. En la siguiente relación los estudiantes debían demostrar poseer elementos adecuados de la situación política de la época feudal y 31 alumnos la seleccionaron adecuadamente para un 72% mientras que 12 alumnos la seleccionaron de forma incorrecta para un 27,9%. En la próxima relación los alumnos debían identificar las clases sociales del feudalismo como los señores feudales y los campesinos dependientes o siervos de la gleba y solo 14 alumnos la efectuaron adecuadamente para un 32,5% y 29 estudiantes no pudieron identificarlas para un 67,4%. En el siguiente elemento los alumnos debían identificar el arte de la época como el gótico, precisamente 15 alumnos la seleccionaron correctamente para un 34,8%, mientras que 28 no pudieron identificarlo adecuadamente representando un 65,2%.

En la segunda pregunta los alumnos debían argumentar la importancia que tiene para ellos el estudio de la Historia Medieval, en este caso los 33 alumnos aceptaron correctamente para un 76,7% mientras que 10 de los 43 no pudieron efectuarla abordando los elementos más fundamentales para un 23,6%.

En la tercera pregunta los alumnos debían redactar una mini historia a través de un párrafo que les permitieran caracterizar la época feudal, la misma fue realizada adecuadamente por los 13 alumnos para un 30,2%, mientras 30 que representa un 69,8% no la pudieron efectuar adecuadamente pues le

faltaron elementos para caracterizar la época medieval. En el siguiente inciso los alumnos debían determinar la ubicación espacial y temporal de la época feudal; los resultados fueron los siguientes: 40 alumnos respondieron correctamente representando un 93,% y 3 alumnos respondieron la pregunta de forma incorrecta representando un 6,98%, esto demuestra que los estudiantes en su mayoría poseen elementos para determinar la ubicación espacial y temporal de la época feudal.

En la última pregunta se les efectuó a los alumnos un dictado de palabras técnicas, propias del lenguaje histórico de la época, los resultados se pueden apreciar en el anexo 14.

Resultados por clases teniendo en cuenta los niveles de desempeño.

En el primer encuentro se les aplicó el diagnóstico inicial para constatar que conocimientos precedentes traían sobre el tema a tratar en la unidad V y teniendo en cuenta los niveles de desempeño en el diagnóstico se utilizaron para el primer nivel los objetivos 1 y 2 y en el segundo nivel el 3 y el 4, (los resultados del rendimiento final se pueden apreciar en el anexo 15), no se utilizó para este diagnóstico inicial ningún elemento del nivel 3.

En la primera clase se utilizaron los objetivos siguientes por niveles: Nivel I objetivos 1, 2, 3,5 y 6; en el nivel II se utilizaron los objetivos 1,3 y 6; en el nivel III se utilizó el objetivo 3, se puede apreciar que el resultado final nos indica que los alumnos en relación con el primer encuentro (diagnóstico inicial) aprendieron 0,23 veces más. En la segunda clase se utilizaron los objetivos siguientes por niveles: Nivel 1 objetivos 1,2,5 y 6; en el nivel II se utilizaron los objetivos 1, 3,4 y 6 ; en el nivel III se utilizaron los objetivos 1,2 y 3, se puede apreciar que el resultado final nos indica que los alumnos en relación con el diagnóstico inicial aprendieron 0,46 veces más y en relación con la clase anterior 0,18 veces más. En la tercera clase se utilizaron los objetivos siguientes por niveles: Nivel 1 objetivos 1,2,5 y 6; en el nivel II se utilizaron los objetivos 1, 2,3,4 y 6 ; en el nivel III se utilizaron los objetivos 1,2 y 3, se puede apreciar que el resultado final nos indica que los alumnos en relación con el

diagnóstico inicial aprendieron 1.66 veces más y en relación con la clase anterior 0,81 veces más. En la cuarta clase se utilizaron los objetivos siguientes por niveles: Nivel 1 objetivos 1,2,5 y 6; en el nivel II se utilizaron los objetivos 1, 2,3,5 y 6 ; en el nivel III se utilizaron los objetivos 1,2 y 3, se puede apreciar que el resultado final nos indica que los alumnos en relación con el diagnóstico inicial aprendieron 2.35 veces más y en relación con la clase anterior 0,26 veces más. En la quinta clase se utilizaron los objetivos siguientes por niveles: Nivel 1 objetivos 1,2,4,5 y 6; en el nivel II se utilizaron los objetivos 1, 2,3,5 y 6 ; en el nivel III se utilizaron los objetivos 1,2 y 3, se puede apreciar que el resultado final nos indica que los alumnos en relación con el diagnóstico inicial aprendieron 3,51 veces más y en relación con la clase anterior 0,34 veces más. En la sexta clase y final se utilizaron los objetivos siguientes por niveles: Nivel 1 objetivos 1,2,3,4,5 y 6; en el nivel II se utilizaron los objetivos 1, 2,3,4,5 y 6 ; en el nivel III se utilizaron los objetivos 1,2,3 y 4 se puede apreciar que el resultado final nos indica que los alumnos en relación con el diagnóstico inicial aprendieron 4,94 veces más y en relación con la clase anterior 0,31 veces más. Por lo que podemos concluir que con la utilización del software educativo Medioevo Europeo los alumnos aprendieron 4,94 veces más.

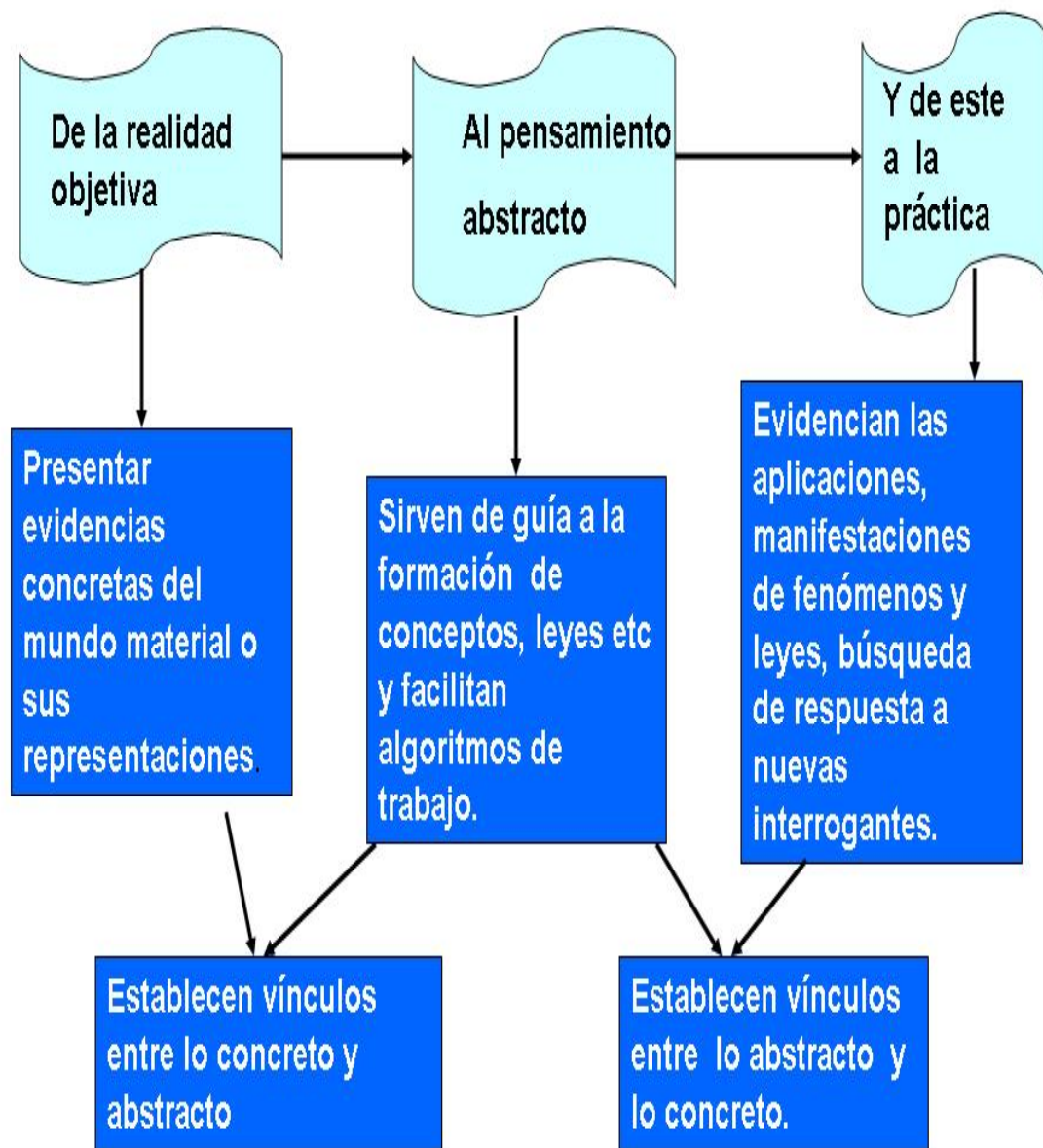
Conclusiones del capítulo 2

1. En este capítulo presentamos la ficha de catalogación del software educativo Medioevo Europeo, además la carta tecnológica, la estructura modular y funcional donde se incluyen:
2. La descripción general y funcional del software educativo.
3. La propuesta metodológica para su utilización en la Secundaria Básica.
4. Aparecen además:
5. El significado de aprender n veces más utilizando las nuevas Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones, específicamente el software educativo Medioevo Europeo.
6. Condiciones necesarias para el entorno de aprendizaje desarrollador con la utilización del software educativo Medioevo Europeo.
7. Actividades por clases de diseño de entorno de aprendizajes desarrolladores.
8. Los resultados por niveles de asimilación del grupo al que se le efectuó el pilotaje y al grupo utilizado para comparar los resultados.
9. La validación en la práctica de este software nos ha llevado a concluir además que los alumnos poseen con este una herramienta de trabajo que les ayuda a entender, aprender e interactuar con una Formación Económica Social nueva, les ha permitido extrapolar aquella época a la realidad actual comprendiendo cómo ha evolucionado la sociedad en todos estos años.
10. Con la utilización del software educativo Medioevo Europeo los alumnos aprendieron 4,94 veces más.

Recomendaciones

- Elevar al Ministerio de Educación la propuesta realizada para que se evalúe y se tenga en cuenta en el perfeccionamiento del plan de estudio de la preparación de Profesores Generales Integrales de Secundaria Básica en los Institutos Superiores Pedagógicos para el completamiento de la concepción formativa del profesor general Integral.
- Entrenar al personal docente de los Institutos Superiores Pedagógicos que labora en la Facultad de Profesores Generales Integrales de Secundaria Básica, a los profesores adjuntos, tutores y directivos de las escuelas, municipios y provincias en esta concepción, con el objetivo de que contribuyan de forma más efectiva al proceso de formación de este personal.
- Capacitar a los profesores Generales Integrales de Secundaria Básica en la concepción de trabajo en Entorno de Aprendizaje desarrollador con el uso del Software Educativo Medioevo Europeo en la Secundaria Básica como vía metodológica.

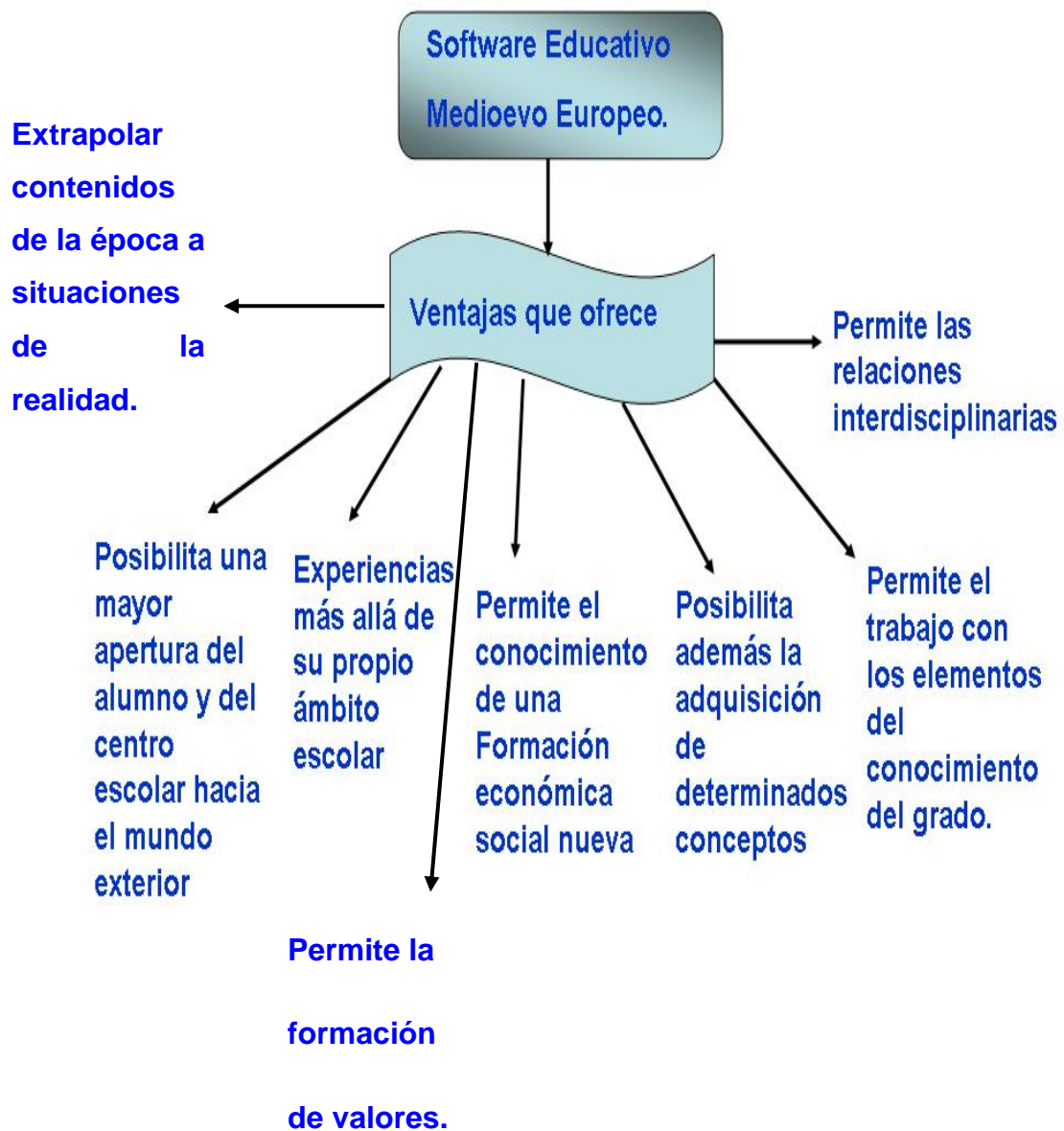
Anexo 1: Esquema que representa el papel del medio en el proceso del conocimiento.



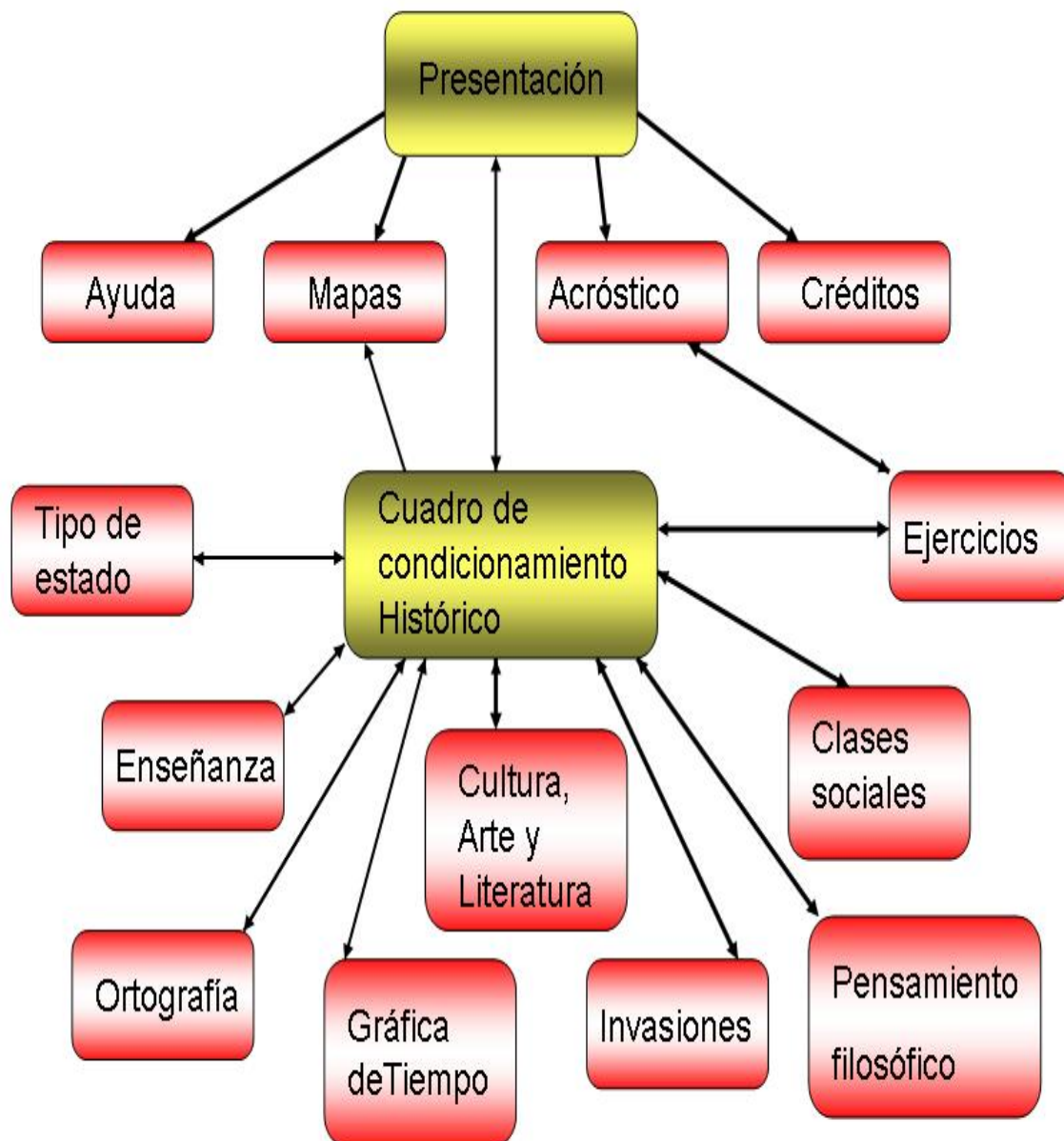
Anexo 2: Colaboración de los medios en la formación de la personalidad



Anexo 3: Ventajas del software educativo Medioevo Europeo.



Anexo 4: Estructura modular del software educativo Medioevo europeo.



BIBLIOGRAFÍA

1. -----: Hacia una escuela de excelencia. -- La Habana: Editorial Academia, 1996.
2. -----: Las habilidades de procesar operaciones y resolver problemas en busca de un modo de actuación profesional para el Contador / Jorge García Ruiz y María del Pilar Díaz. -- Ponencia presentada en el evento provincial PEDAGOGIA 2001. Camagüey, 2000.
3. -----: La orientación profesional: un enfoque personológico para su instrumentación en la escuela. Curso de Superación. Pedagogía 95. La Habana, 1995.
4. -----: La interdisciplinariedad en la escuela : De la utopía a la realidad. Curso 01. Evento Internacional de Pedagogía 2001. La Habana. Cuba.
5. -----: Un viaje didáctico a las relaciones interdisciplinarias de la Biología y la Geografía en el aprendizaje de la Química. Soporte magnético. Didáctica.
6. -----: y A. I. Pérez Gómez.- Comprender y transformar la enseñanza. Editorial Morata. Colección Pedagogía , Madrid. 1992.
(CIFPOE): *Plataforma teórico-metodológica*. ISPEJV, La Habana,
7. .Alonso, J. M.: *El diseño de entornos hipermedia en la educación*. Congreso
8. -----: La interdisciplinariedad, reto para la calidad de un currículo. En Revista Iberoamericana de pedagogía. No 91. Año 1 Vol. 1 mayo- julio, 1997. La Habana. Cuba.
9. -----: La formación interdisciplinaria de los profesores de ciencias: un ejemplo en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Física. Tesis doctoral. La Habana. 2000.

- 10.-----: Dirección de Formación de Profesionales. Ministerio de Educación Superior. Ciudad de la Habana. 1995.
- 11.-----: Colectivo de especialistas del Ministerio de Educación Republica de Cuba; Un Hiperentorno de aprendizaje para la escuela cubana.11, número 25, 1990. 1995. 1997, ISSN: 1135-9250.
- 12.A.V. Mishulin: Historia de la Antigüedad; Editorial Biblioteca Histórica.
- 13.ABAD MARTÍNEZ, LUIS.: Relaciones interdisciplinarias en la clase de Química. En Evento Internacional de Pedagogía 2001.Cuba. C.I.E.-8.
- 14.Abelo Ginnart Regla Ma. Lic.; Isabel Álvarez Batista; Prof. ; Historia Antigua y Medieval Séptimo grado; ED. Pueblo y Educación.
- 15.ADDINE FERNÁNDEZ, FÁTIMA: Modelo para el diseño de las relaciones interdisciplinarias en la formación de profesionales de perfil amplio. Soporte magnético. Proyecto Didáctica.
- 16.Adell, J .: *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la*
- 17.Alea, Milagros;. Software para el tratamiento algorítmico de la solución de problemas de la disciplina Lenguajes y técnicas de Programación. Tesis de maestría. Universidad de Pinar del Río. 1998
- 18.Alonso, R. Sergio;. Curso de Capacitación de Alta Gerencia. ICCP Ciudad de la Habana. Cuba. 1996
- 19.Alsina C.; La Educación Matemática Hoy, Signos, artículo. 1994.
- 20.ÁLVAREZ DE ZAYAS, Carlos M. Didáctica. La escuela en la vida. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999
- 21.Álvarez de Zayas, Carlos M.; Epistemología. Ministerio de Educación Superior. Ciudad de la Habana. 1995
- 22.ÁLVAREZ PÉREZ, MARTA: Sí a la interdisciplinariedad. En Educación. N° 97. Mayo- agosto. La Habana. 1998.
- 23.ÁLVAREZ PÉREZ, Marta. Sí a la interdisciplinariedad. Revista Educación No. 97. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999.

- 24.ÁLVAREZ, SILVIA: Integración de áreas e interdisciplina. En Revista Referencias pedagógicas. Editorial S.A. ediciones Juntos.1993. Argentina.
- 25.Ander-Egg, E.: Interdisciplinariedad en educación. Editorial Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires. 1994.
- 26.ANDREU GÓMEZ NANCY: Importancia de la interdisciplinariedad para una cultura geográfica a favor de la educación ambiental. En Educación. No. 98 sept.- dic. 1999. Pág. 9- 16. La Habana. Cuba.
- 27.Balmaceda Neyra Osvaldo Dr.; Enseñar y Aprender Ortografía; Ed. Pueblo y Educación.
- 28.Barreras Hernández Felicito Dr. Modelo Pedagógico para la formación y desarrollo de Habilidades, Hábitos y Capacidades; Cátedra UNESCO en ciencias de la educación. 2003.
- 29.Bauzá, G.: *El guión multimedia*. Anaya Multimedia, Madrid, 1997.
- 30.BERMÚDEZ SARGUERA, Rogelio. Teoría y metodología del aprendizaje. / Rogelio Bermúdez y Marisela Rodríguez Rebastillo. – La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1996.
- 31.BORRERO ALFONSO, S. J. Interdisciplinariedad y ecología. Universitas Humanísticas. (Bogotá). No.45. Año XXVI, enero-junio: 13-21, 1997.
- 32.BRITO FERNÁNDEZ, Héctor. Capacidades, habilidades y hábitos. / Héctor Brito Fernández. – Trabajo presentado en el Primer Coloquio sobre la inteligencia. Facultad de Psicología. ISP “Enrique José Varona. sept/89 a Jun/90. La Habana, 1989.
- 33.Castellanos Simona Doris; Dra. ; Teoría del Aprendizaje; Cátedra UNESCO en ciencias de la educación. 2003.
- 34.CAYETANO ALBERTO, C. CAMEJO. Y otros : Las relaciones interdisciplinarias entre la Biología, la Geografía y la Química., una vía para la formación integral del alumno en Secundaria Básica. En Evento Internacional Pedagogía 1999. La Habana. Cuba.

35. Cevallos, G.: *Multimedia, todo lo que sus sentidos pueden captar*. RED. Año *cognitivas*. Revista española de Pedagogía, enero-abril, 1991.
36. COMENIUS, J. A. Didáctica Magna. La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1982.
37. Contreras, R. y Grijalva, M. G.: *Sistema multimedia como prototipo de la universidad virtual*. Instituto colombiano para el fomento de la educación
38. Coro, F y A. Otazo.- Fisiología celular y de los sistemas de control. Pueblo y Educación. La Habana. 1990.
39. Cromer, A.- Física para las ciencias de la vida. Reverté , Barcelona. España.1978.
40. Chadwick, C.: *Educación y computadoras*. En: Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en la enseñanza, Aique Grupo Editor S.A., Argentina, 1997
41. D'HAINAUT, Louis.: La interdisciplinariedad en la enseñanza general. Paris, UNESCO, 1986.
42. De la Luz y Caballero.: Informe sobre la escuela náutica. En: José de la Luz y Caballero y la pedagogía de su época. Perla cartaya. Editora Ciencias Sociales. La Habana. 1989.
43. Delicado, J.: *Sistemas multimedia*. Editorial Síntesis S.A.. Madrid, 1996.
44. Dorrego, E. y García, A.: *Dos modelos para la producción y evaluación de materiales instruccionales*. Fondo Editorial de Humanidades y Educación, Educacional Edutec'97, España, 1997.*evaluación de materiales instruccionales basados en la computadora*. Evento
45. Fainholc, B.: *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza*. Aique Grupo Editor S. A., Argentina, 1997.
46. Fernández, M.- Las tareas de la profesión de enseñar. Siglo XXI España S.A. Madrid.1994.

47. Fernández-Valmayor, A.; Fernández, C y Vaquero, A.: *Panorama de la*
48. FIALLO RODRÍGUEZ, JORGE.: Las relaciones ínter materias: una vía para incrementar la calidad de la educación. Editorial pueblo y educación. 1986. Ciudad de la Habana Cuba.
49. GARCÍA RUIZ, Jorge.: Estrategia metodológica para la integración del contenido matemático en el subsistema de la Educación Técnica y Profesional. La Habana, Tesis en opción al título académico de Master en Didáctica de la Matemática (inédito), 1999.
50. Gil, D. y Valdés, P.: Tendencias actuales en la enseñanza aprendizaje de la Física. En: Temas escogidos de la Didáctica de la Física. pp. 1-20. Pueblo y Educación. La Habana. 1996b.
51. Gómez Ivizate, Mario.: Una concepción del trabajo metodológico del proceso docente-educativo del preuniversitario, al nivel del departamento docente de ciencias exactas, centrado en las relaciones interdisciplinarias; Tesis en opción al título de Máster Pinar del río 2001
52. Gómez, A. I.; Toro, M. del y otros.: *La preparación del guión y los protocolos de prueba en el proceso de control de la calidad en la elaboración del software educativo*. 4to. Congreso Internacional de Informática en la Educación, La Habana, 1994.
53. Gómez, C.: *El desafío de los nuevos medios de comunicación en México*. AMIC, México, 1992.
54. GONZÁLEZ MAURA, Viviana.: La formación vocacional en un enfoque humanista de la educación. En: Selección de artículos. Centro Iberoamericano de Formación Pedagógica y Orientación vocacional. La Habana, 1994.
55. González, J.: *Multimedia en educación*. Centro de Estudios de Software para la Enseñanza (CESoftE), ISPEJV, La Habana, 1995.
56. González, J.; Gómez, A. I. y Toro, M. del: *Control de la calidad en la*
57. González, J.; Gómez, A. I. y Toro, M. del: *Modelo para la producción y*

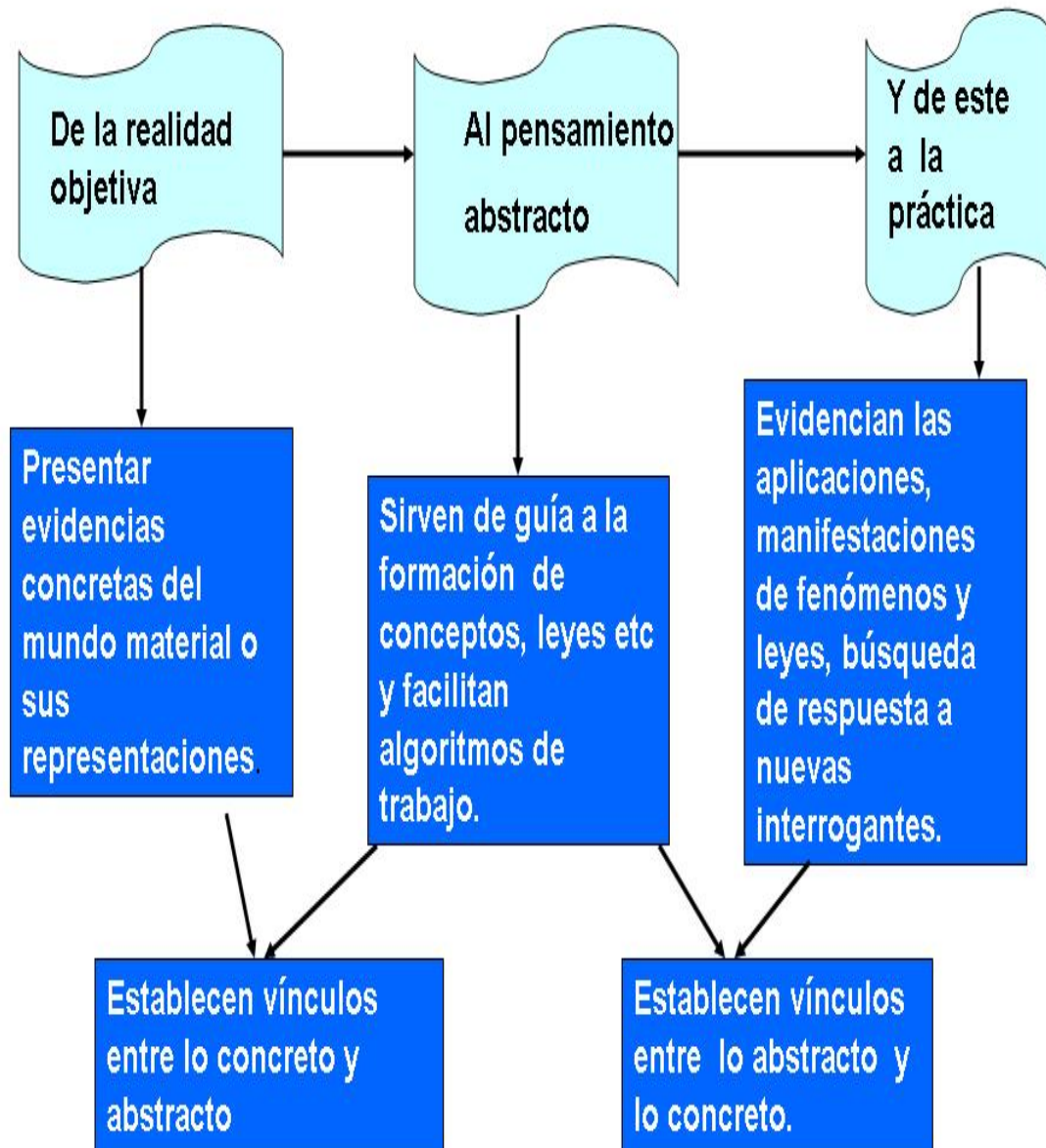
58. González, J.; Martínez, F.; Bradshaw, R.; Gómez, A. y Toro, M. del: *Tecnología interactiva. Desarrollo y consecuencias para la escuela*. Centro de Estudios de Software para la Enseñanza (CESoftE), ISPEJV, La Habana, 1994.
59. Gutiérrez Coro Danilo, Fabe González Ismary: El Medioevo Europeo: un software educativo para el trabajo en la escuela.: Revista Mendive Nro. 3 abril 2003.
60. Halliday, D. y Resnick, R.: Fundamentals of Physics. Soporte electrónico. 1997. *información*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº 7, noviembre de *informática educativa: de los métodos conductistas a las teorías* Internacional de Educadores y Eruditos. San Juan, Puerto Rico, *internacional Pedagogía '95*, La Habana, 1995.
61. Kapitsa, P.: Experimento, teoría, práctica. MIR. Moscú. 1985.
62. Llorente, A.: *Imagen digital: el proceso completo*. PC World, diciembre 1999.
63. Martínez Llantada, M y Otros: Nuevos caminos en la Formación de Profesionales de la educación; Habana. Dirección de Ciencia y Técnica. MINED, 2003. Marzo 1996.
64. Microsoft corporation: *Multimedia authoring tools*. USA, 1995.
65. Ministerio de Educación: *Programa Rector para el Desarrollo de la Informática Educativa durante el período 1996-2000*. La Habana, 1996.
66. Morin, E: Los siete saberes necesarios a la educación del futuro. Editora Cortez -UNESCO. Brasil. 2000.
67. NÚÑEZ JOVER, JORGE: Sobre la noción de interdisciplinariedad y los sistemas complejos. Tomado de Epistemología, Interdisciplinariedad y Medicina. 1999. Cuba. Pedagogía 93, La Habana, 1993.

68. Perera, F.: Interdisciplinariedad en los Departamentos de Ciencias. Material para el postgrado a los J. Dpto. de Ciencias de la enseñanza media. ISPEJV. La Habana. 1998.
69. Pérez, T. y otros.: *Educación por ordenador. Sistemas Hipermedia Adaptativos*. Revista Power Science, Num. 5, 2º trimestre, 1996.
producción y evaluación del software educativo. Centro de Estudios de
70. Rivera, E.: *Impacto de las nuevas tecnologías de la computación y las Software para la Enseñanza (CESoftE)*, ISPEJV, La Habana, 1993.
71. Squires, D. y otros.: *Cómo elegir y usar software educativo*. Ediciones Morata y Fundación Paideia. España. 1997. superior, Santafé de Bogotá, 1995.
72. Taba, H.: *Elaboración del currículo. Teoría y Práctica*. Editorial Troquel S.A. Buenos Aires. 1974 *telecomunicaciones en el salón de clases*. 19o. Congreso
73. Toro, M. del y Castellanos, D.: *Sistema diagnóstico para la evaluación de la efectividad del software educativo. La prueba en la escuela*. XIII Simposio Internacional de Computación en la Educación, Libro de memorias, Sociedad Mexicana de Computación, 1997.
74. Toro, M. del; González, J. y Gómez, A. I.: *Propuesta de metodología para la evaluación de la calidad del software educacional*. Evento internacional
75. Torres, Jurjo: *El currículo integrado*. Editorial Morata, España, 1994. Universidad Central de Caracas, 1991.
76. Usandizaga, I. y otros.: *Nuevos Sistemas Hipermedia Educativos*. Revista de la Asociación para el Desarrollo de la Informática en la Educación, Noviembre, 1995.
77. Zabalza, M. A.: *Diseño y desarrollo curricular*. 4ta. edición actualizada. Narcea S. A. de Ediciones, Madrid, 1991.
78. ZILVERSTEIN TORUNCHA, JOSÉ, PORTELA FIGUERAS, ROLANDO Y MACPERSON S. MARGARITA : *Didáctica integradora*

- de las ciencias. Experiencia cubana. PRO. MET. Editorial Academia. 1999. La Habana. Cuba.
79. Saíñz de la Peña Palenque Amado: La edad media y el arte gótico. Editorial Pueblo y educación, 1994. La Habana. Cuba.
80. Eosi, Anna: La pintura gótica internacional. Editorial arte y literatura, La Habana, 1984.
81. Huyghe, René: El arte y el hombre. Editorial Planeta y Edición Revolucionaria, ICL, La Habana, 1972.
82. Pevsner, Nikolaus: Esquema de la Arquitectura Europea. Ediciones Revolucionarias, ICL, La Habana, 1962.
83. Rius Manuel: La vida, las costumbres y el amor en al Edad Media. Editorial Gassó Hnos, Barcelona, 1959.
84. Torres, Eduardo: Antología del pensamiento medieval. Editorial Ciencias sociales, La Habana, 1975.
85. Colectivo de autores: Libro de texto de 7mo grado. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1990.

Anexo 1:

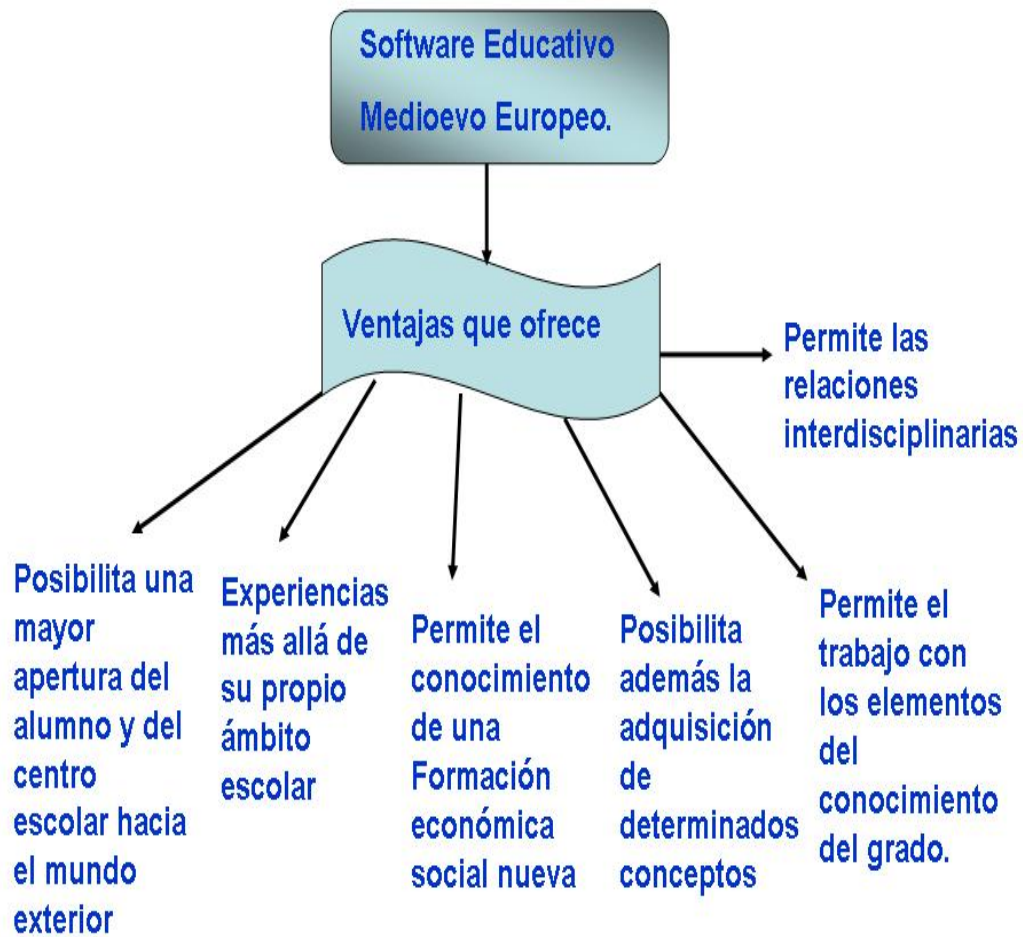
Esquema que representa el papel del medio en el proceso del conocimiento.



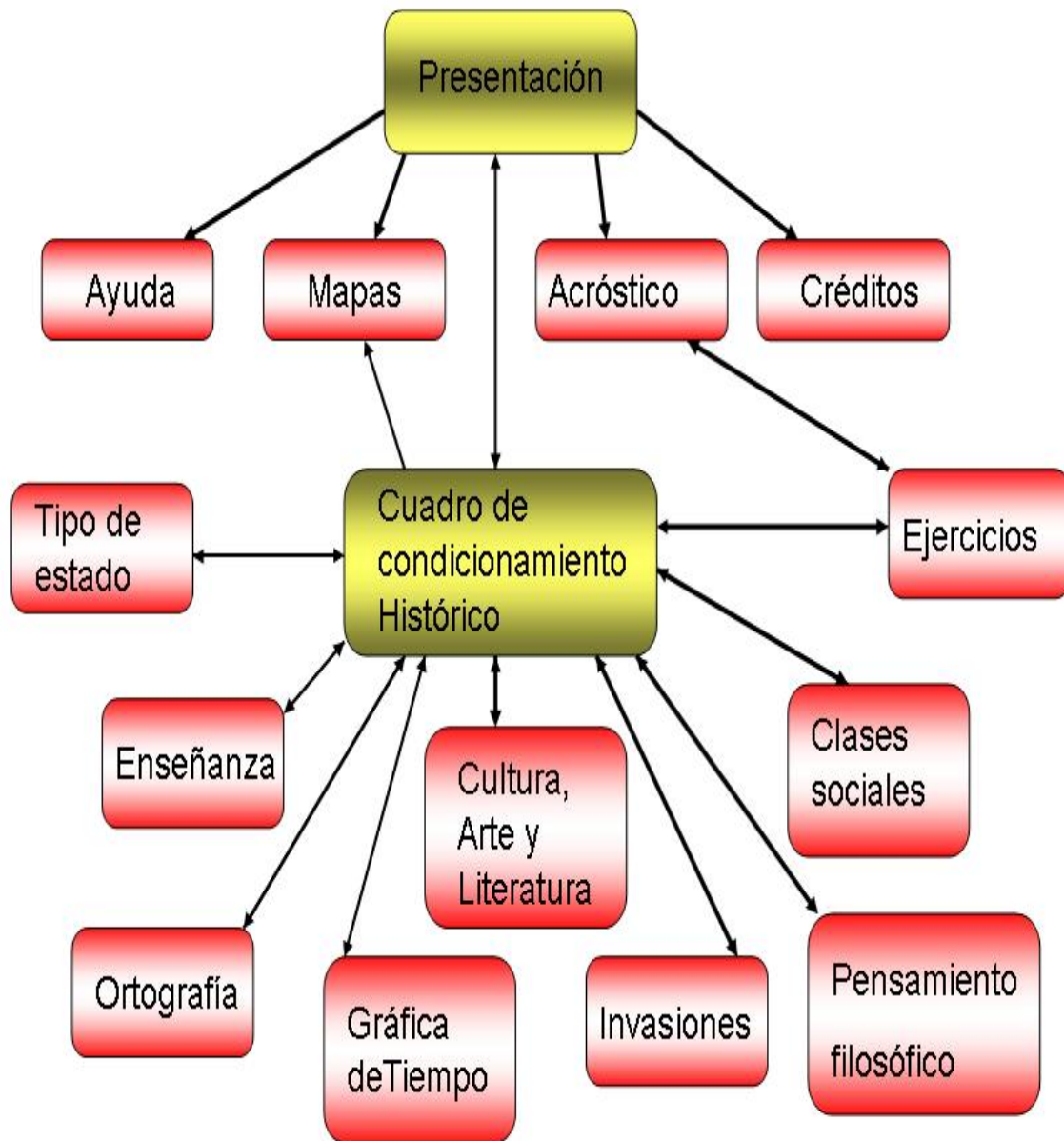
Anexo2 : Colaboración de los medios en la formación de la personalidad



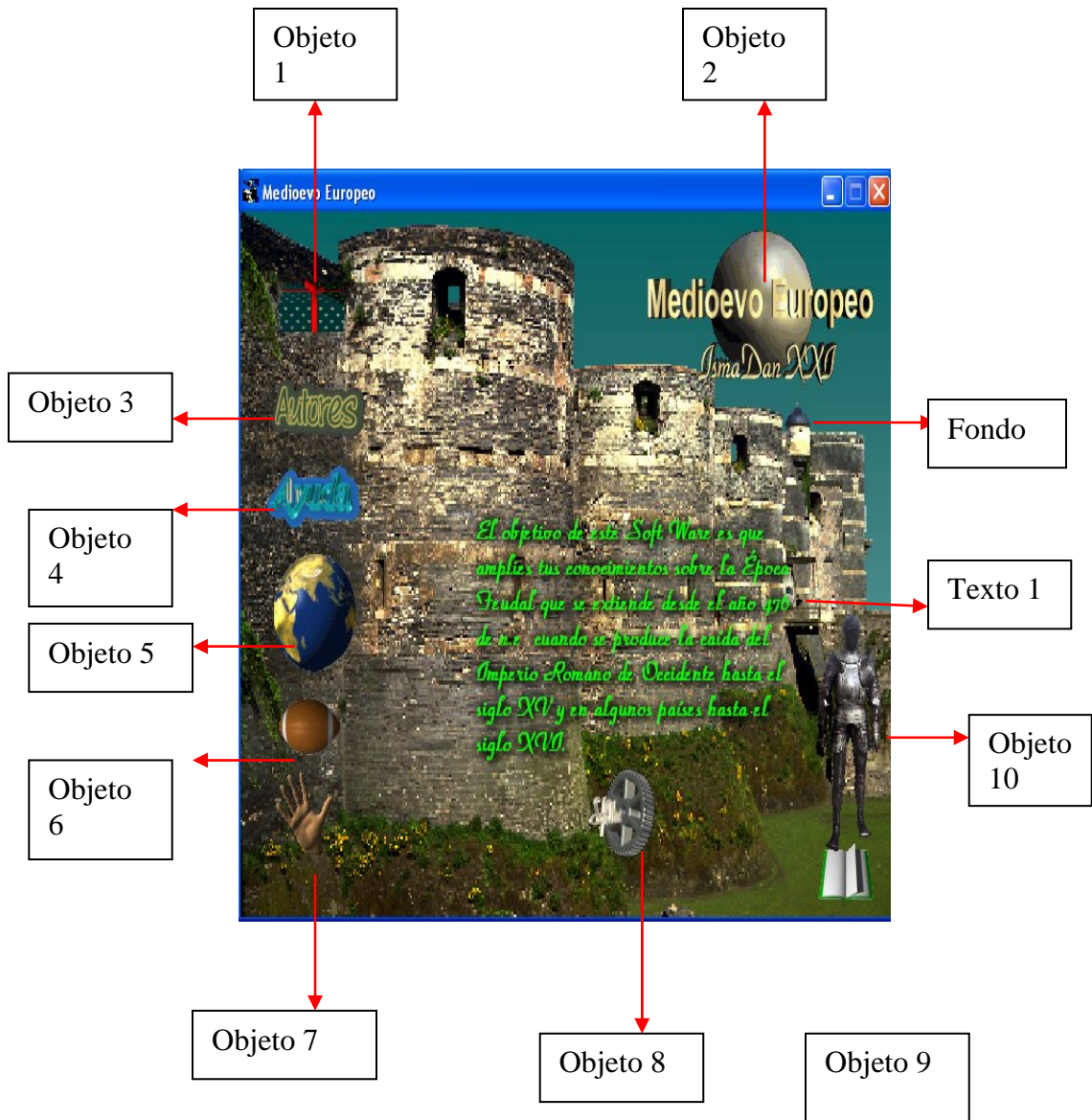
Anexo 3: Ventajas del software educativo Medioevo Europeo.



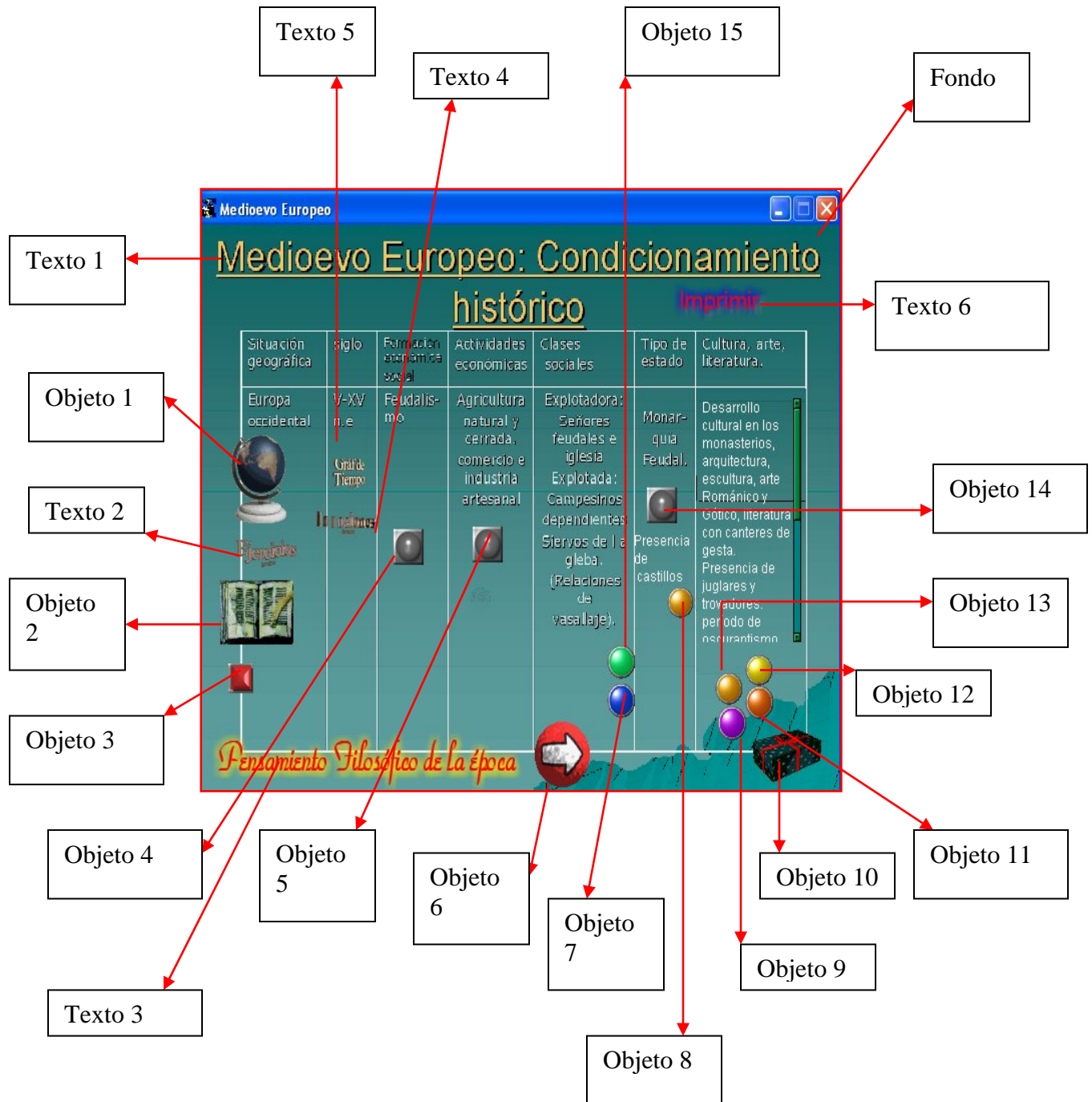
Anexo 4: Estructura modular del software educativo Medioevo europeo.



Anexo 5: Módulo Presentación.

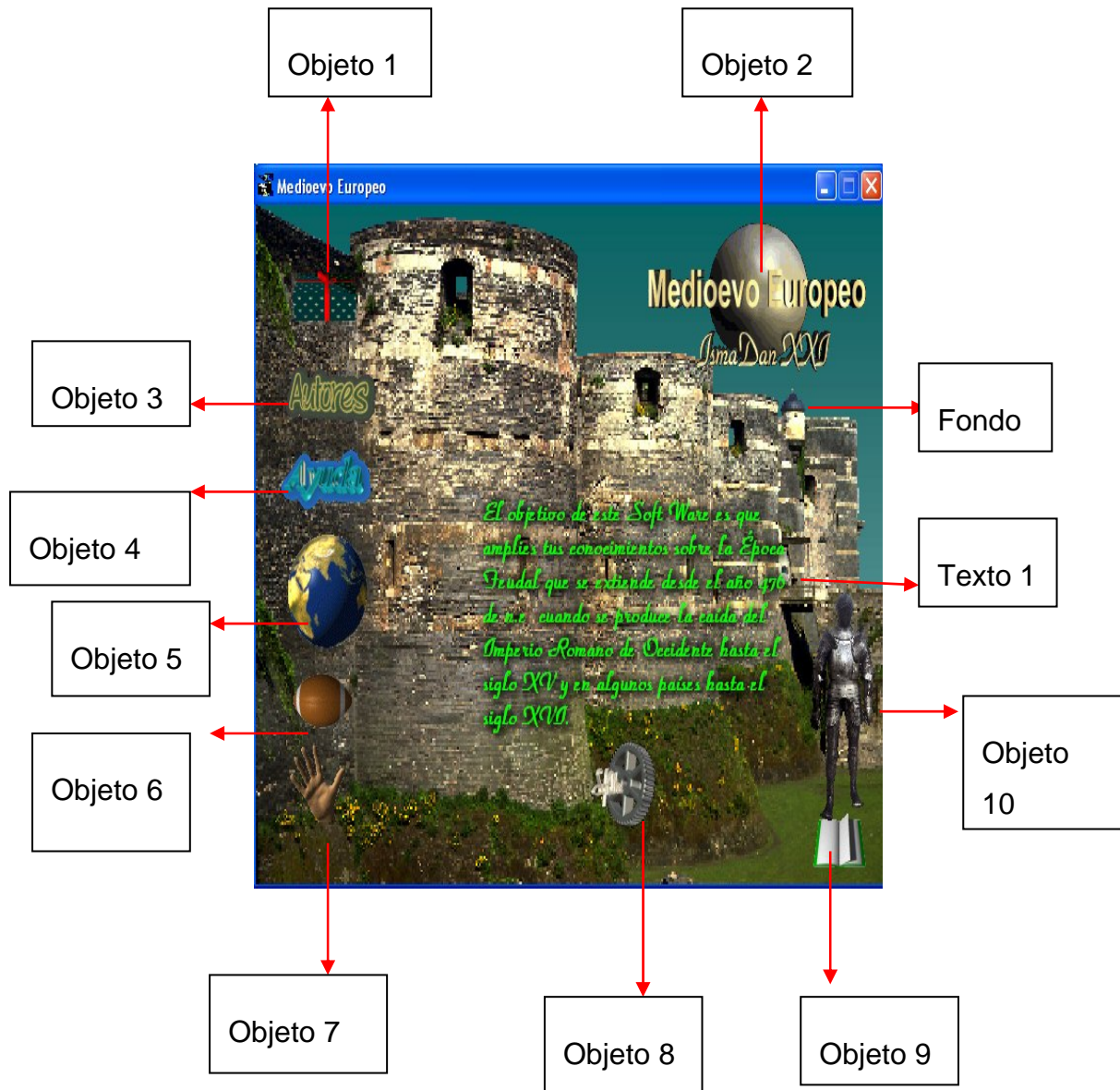


Anexo 6: Cuadro de condicionamiento histórico



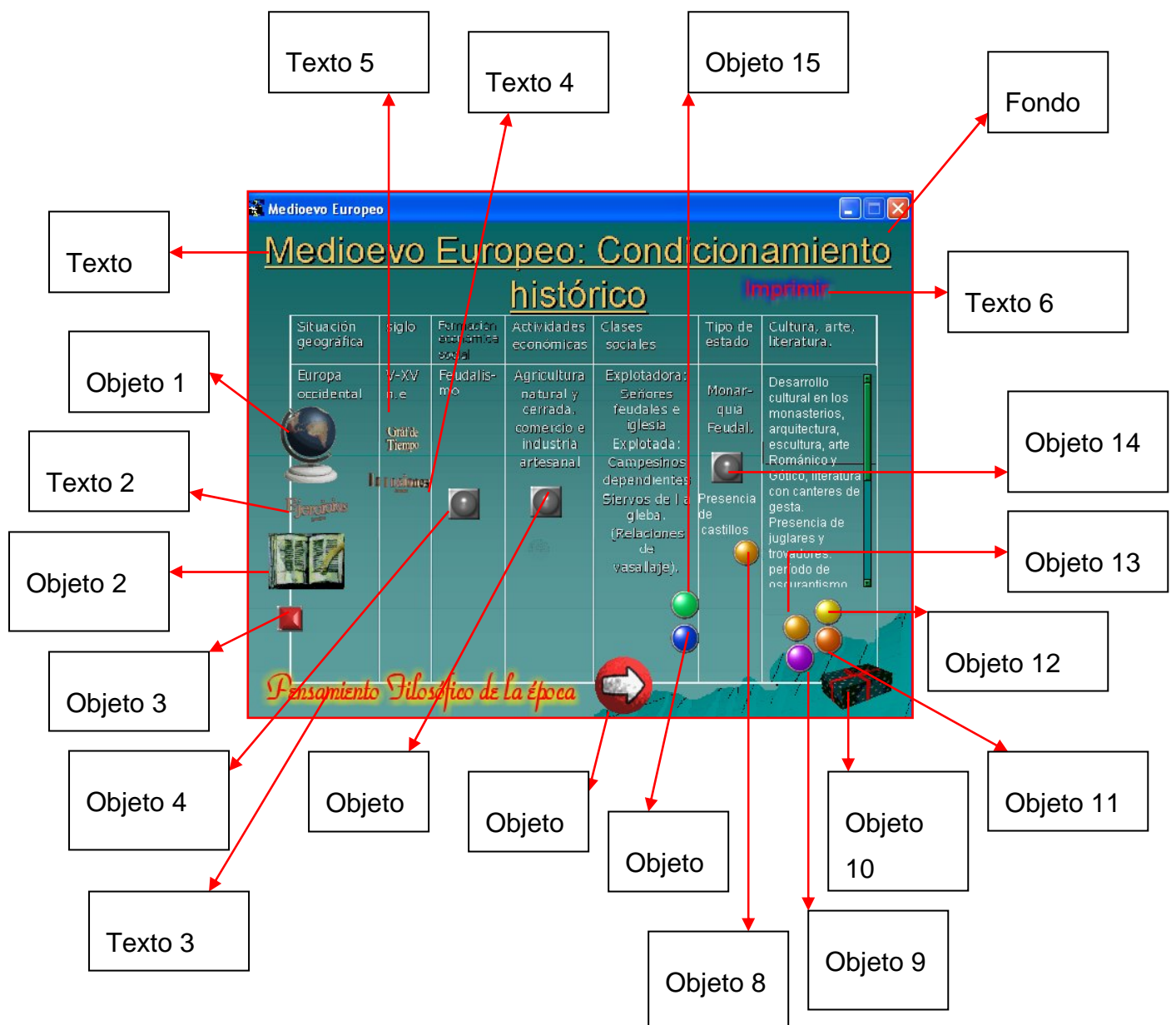
Anexo 5: Descripción de módulos y pantallas.

Módulo Presentación.

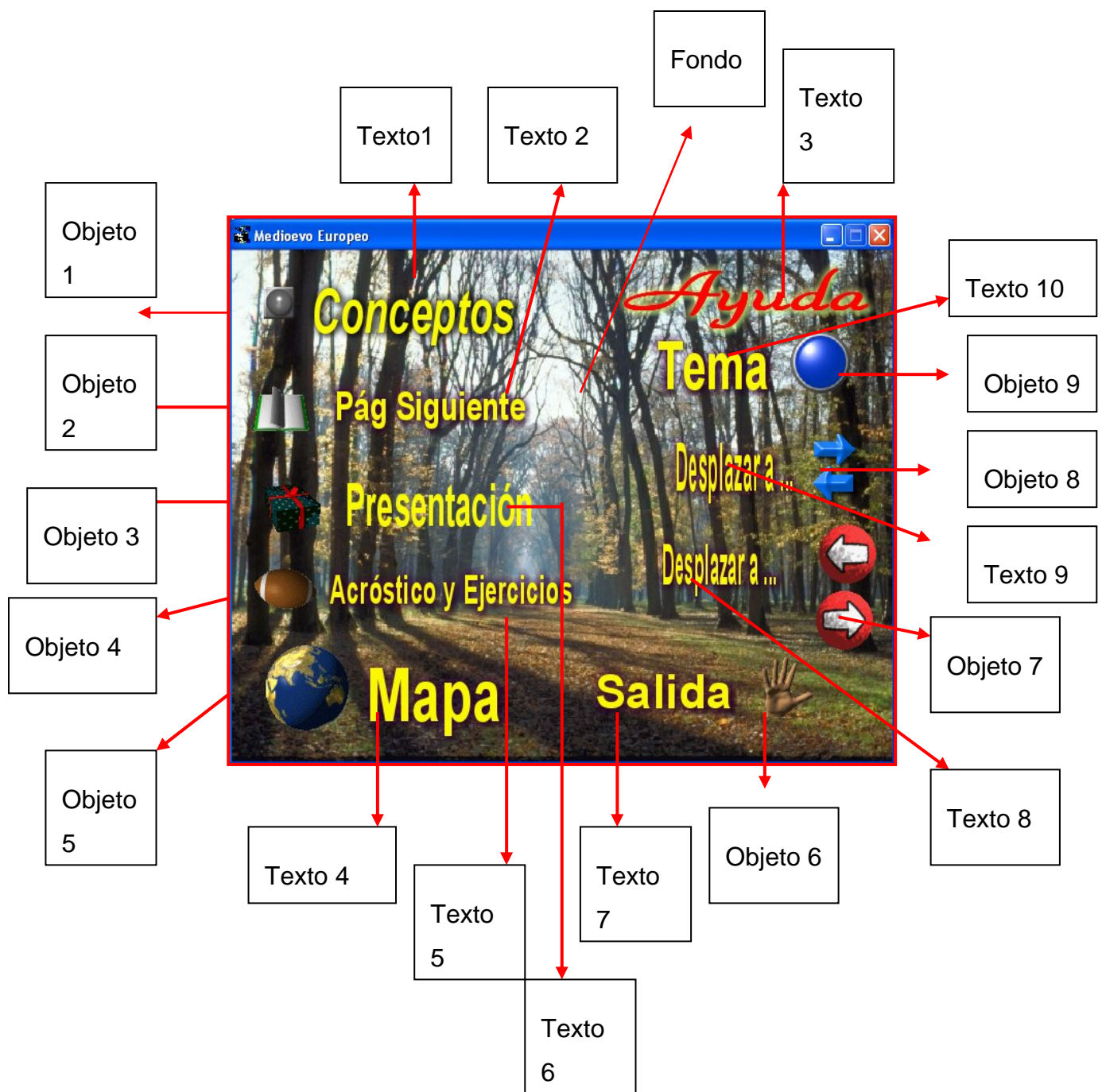


Cuadro de condicionamiento histórico.

Módulo II: Cuadro de condicionamiento histórico.

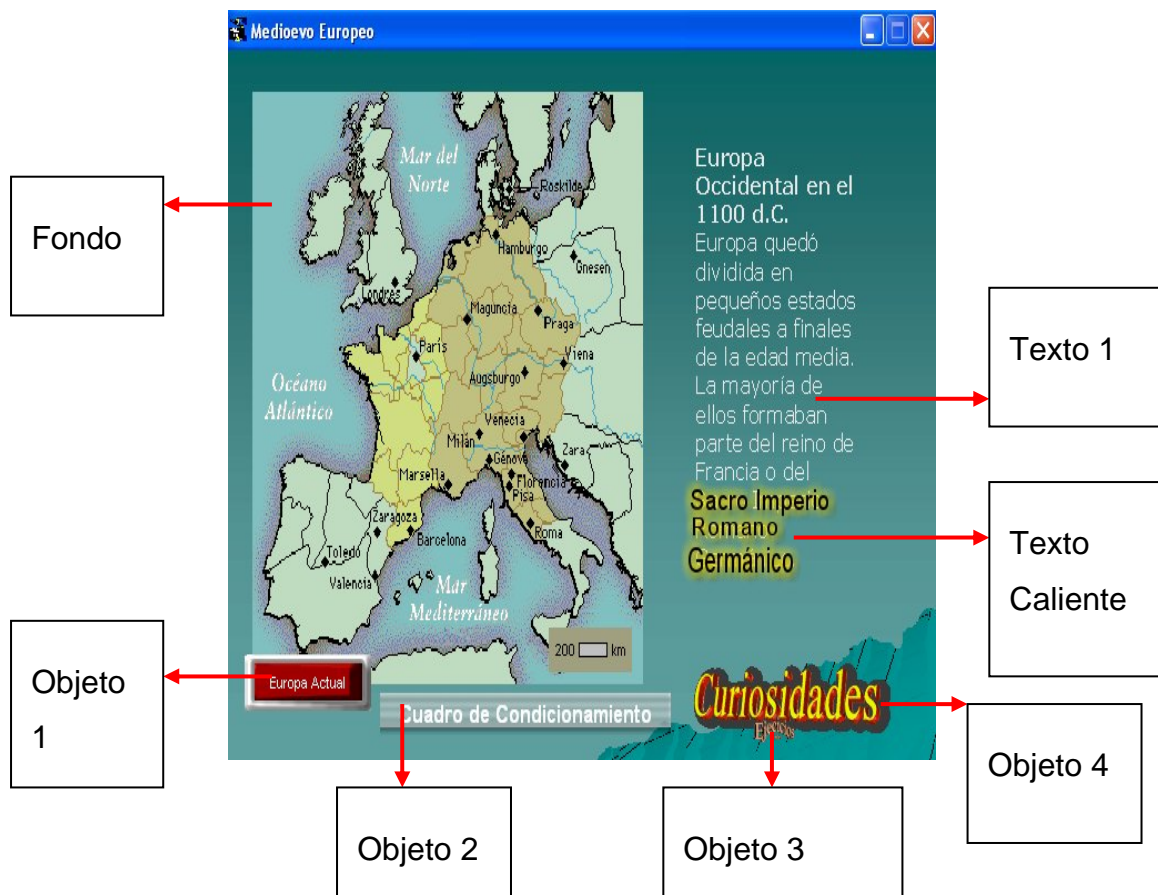


Módulo III: Ayuda



Pantalla mapas.

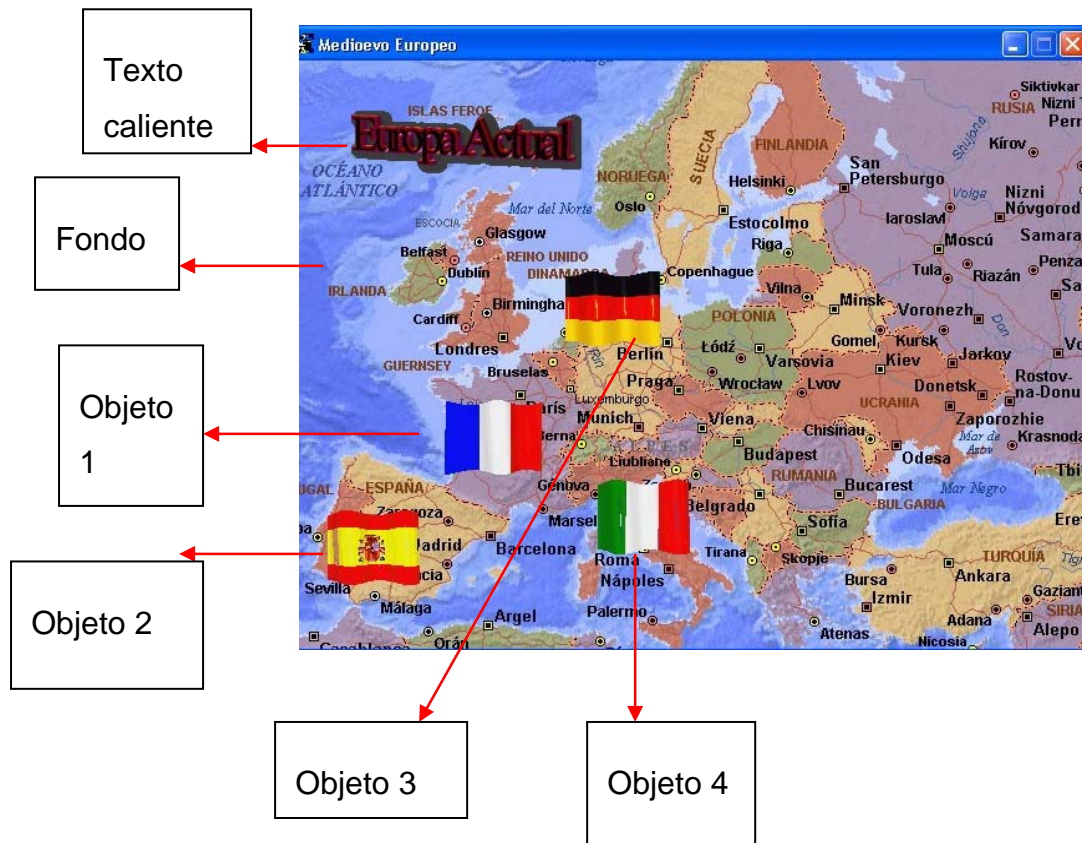
Módulo IV: Mapas



Pantalla: Europa actual.

Módulo: IV Mapa

Número: IV-05



Pantalla: Mapa Imperio de Carlomagno

Módulo: IV Mapa

Número: IV-010



Pantalla: Biografía de Carlomagno

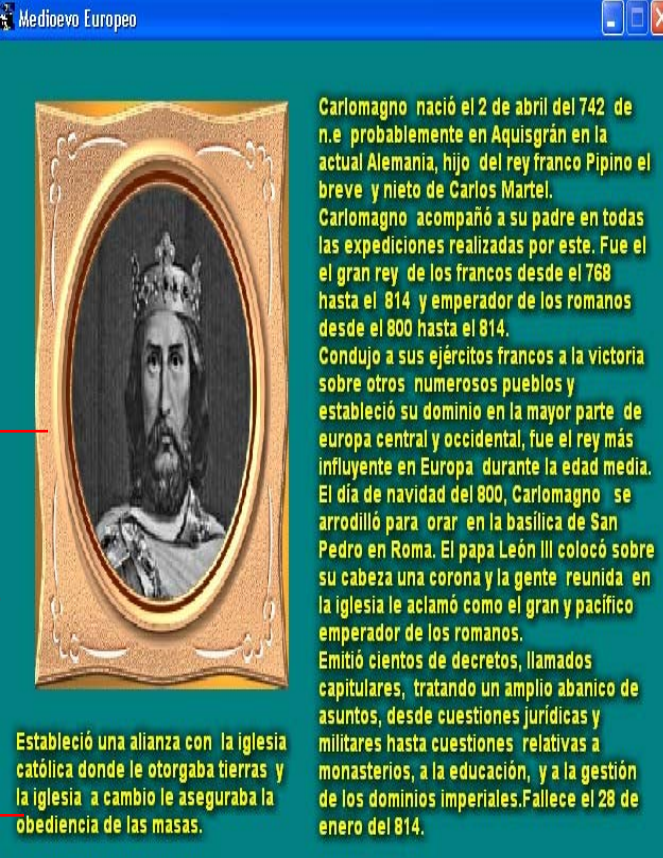
Módulo : IV Mapa

Número: IV-015

Imagen
1

Fondo

Texto



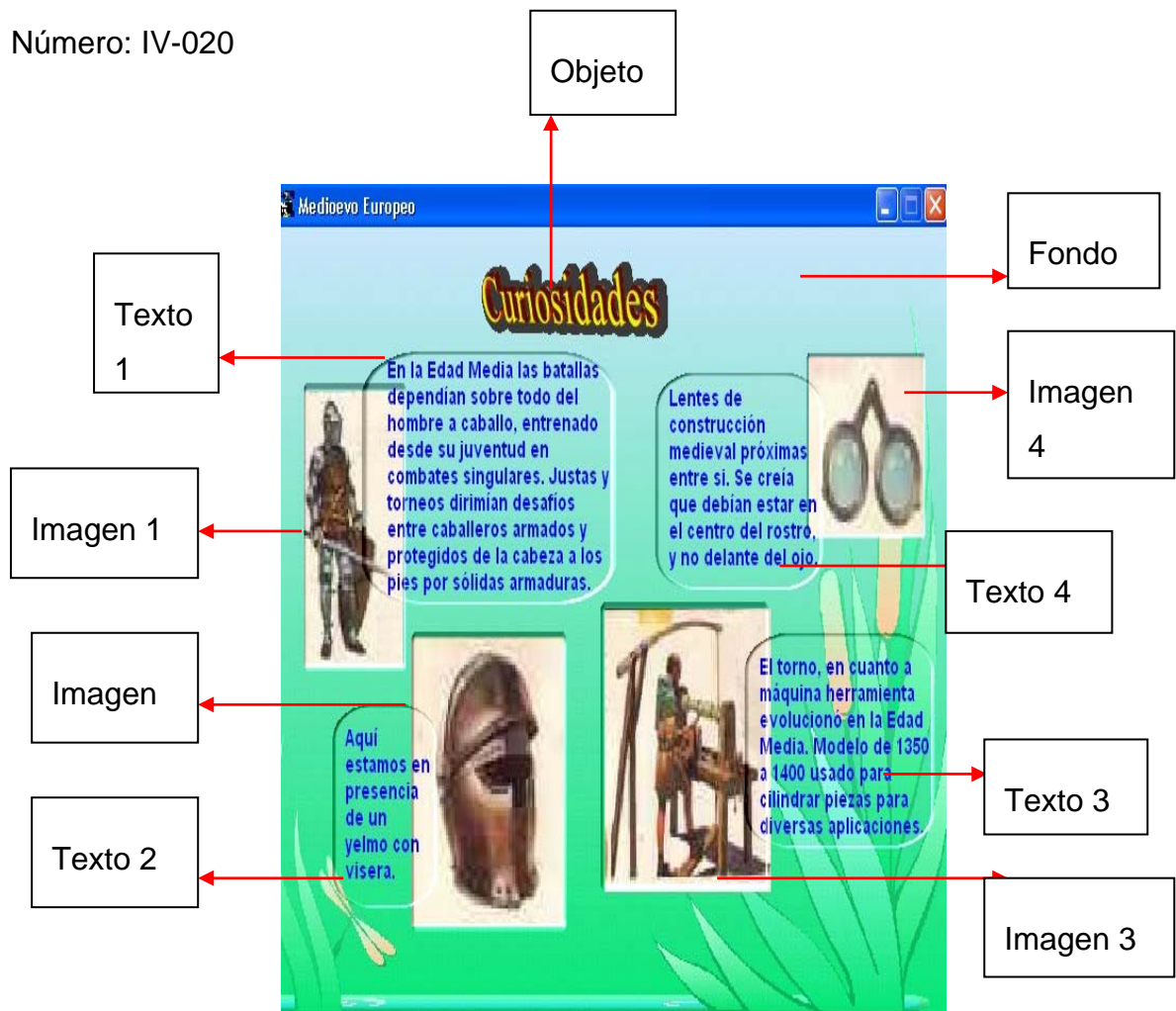
Carlomagno nació el 2 de abril del 742 de n.e probablemente en Aquisgrán en la actual Alemania, hijo del rey franco Pipino el breve y nieto de Carlos Martel. Carlomagno acompañó a su padre en todas las expediciones realizadas por este. Fue el el gran rey de los francos desde el 768 hasta el 814 y emperador de los romanos desde el 800 hasta el 814. Condujo a sus ejércitos francos a la victoria sobre otros numerosos pueblos y estableció su dominio en la mayor parte de europa central y occidental, fue el rey más influyente en Europa durante la edad media. El día de navidad del 800, Carlomagno se arrodilló para orar en la basílica de San Pedro en Roma. El papa León III colocó sobre su cabeza una corona y la gente reunida en la iglesia le aclamó como el gran y pacífico emperador de los romanos. Emitió cientos de decretos, llamados capitulares, tratando un amplio abanico de asuntos, desde cuestiones jurídicas y militares hasta cuestiones relativas a monasterios, a la educación, y a la gestión de los dominios imperiales. Fallece el 28 de enero del 814.

Estableció una alianza con la iglesia católica donde le otorgaba tierras y la iglesia a cambio le aseguraba la obediencia de las masas.

Pantalla: Curiosidades

Módulo: IV Mapa

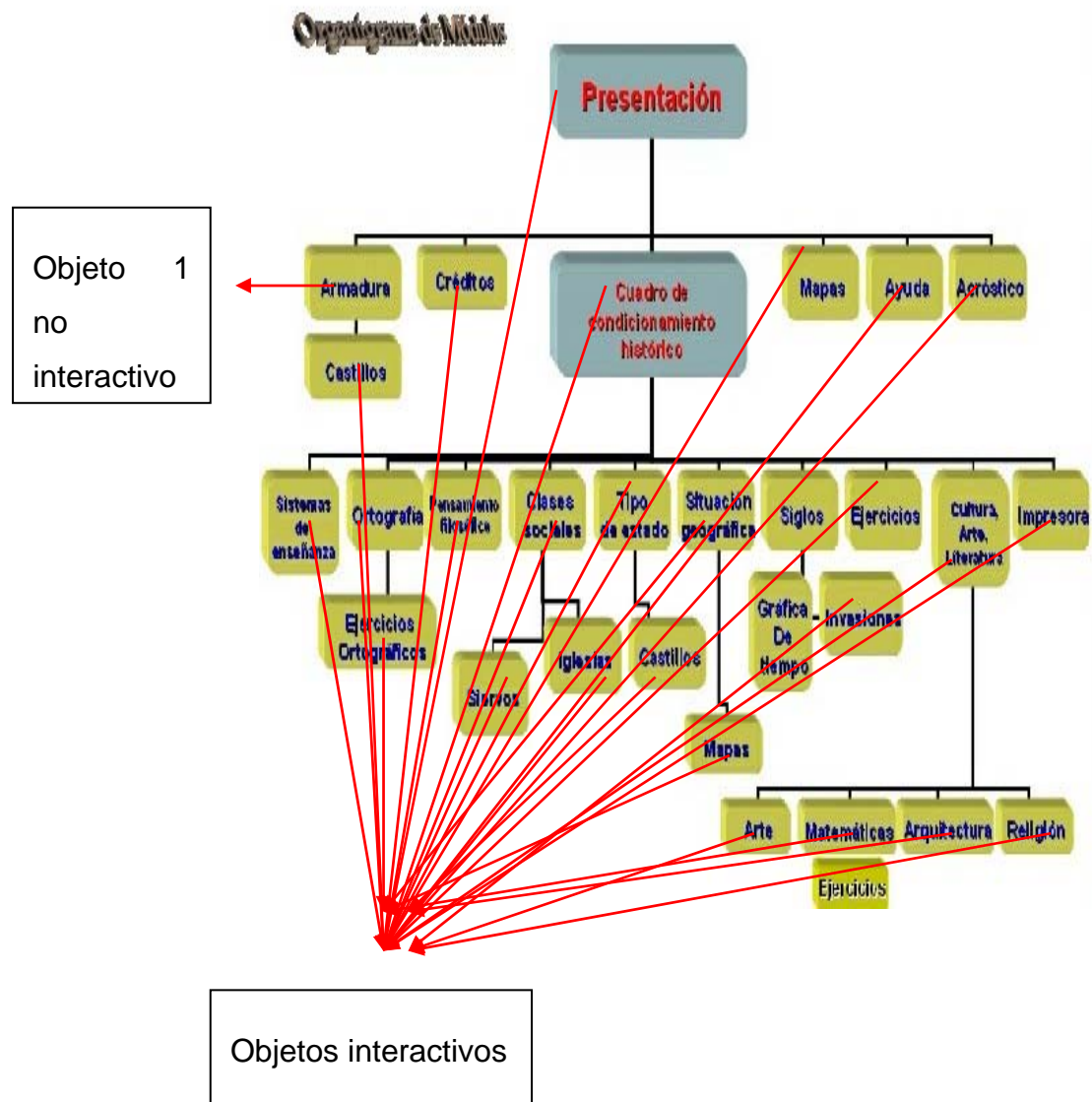
Número: IV-020



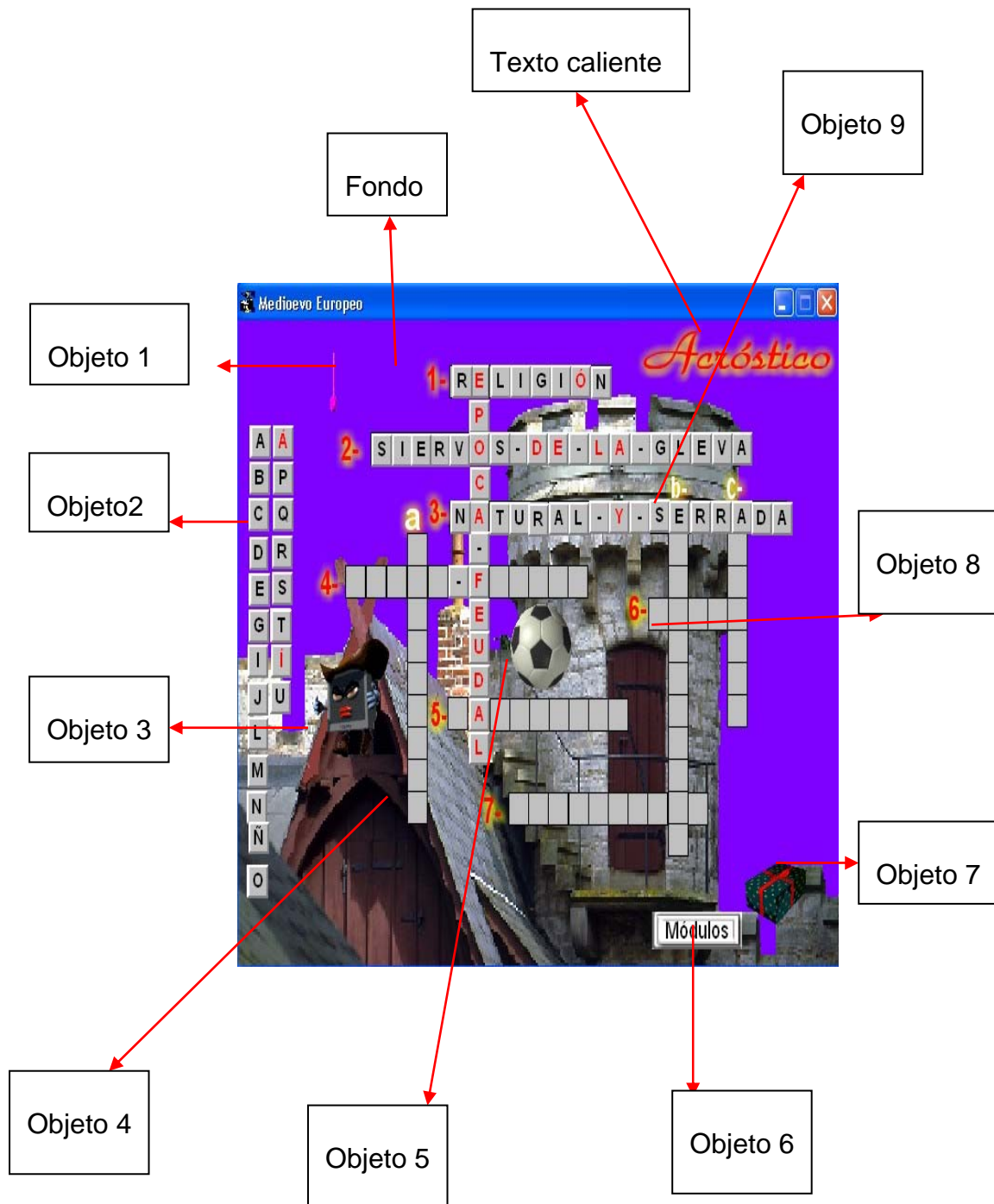
Pantalla: Organigrama de módulos

Módulo: IV Mapa

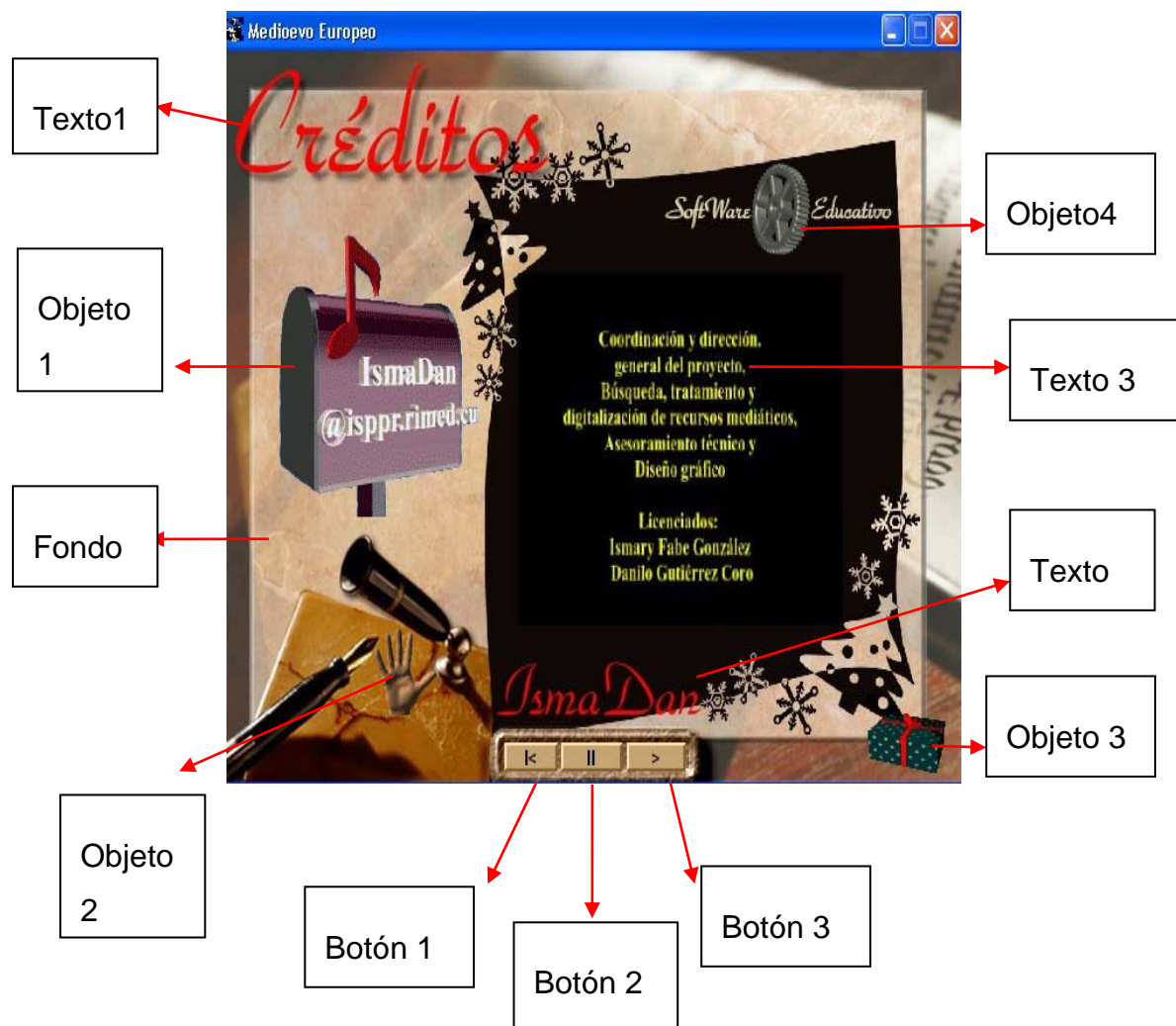
Número: IV-025



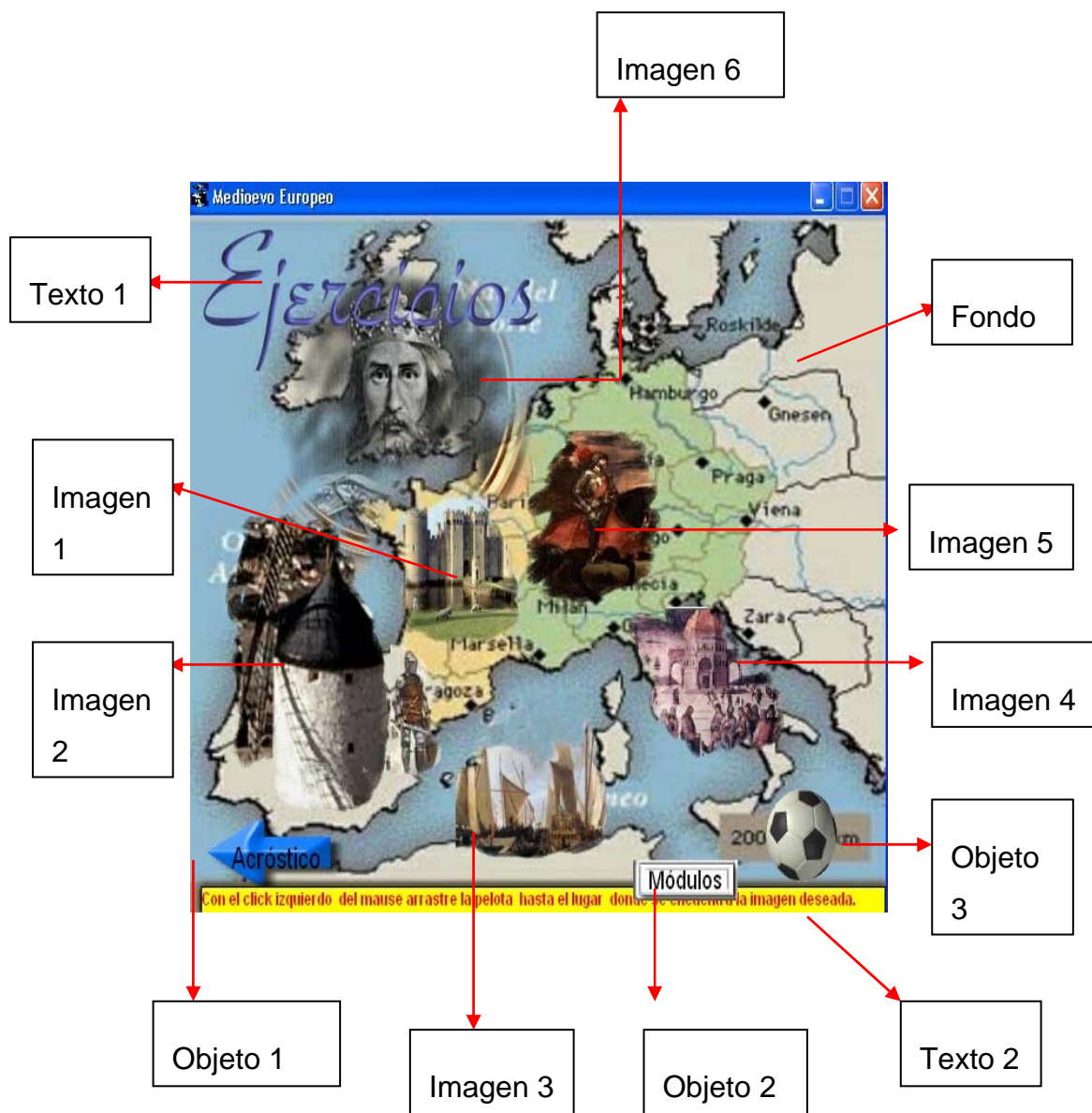
Módulo V: Acróstico



Módulo VI: Salida



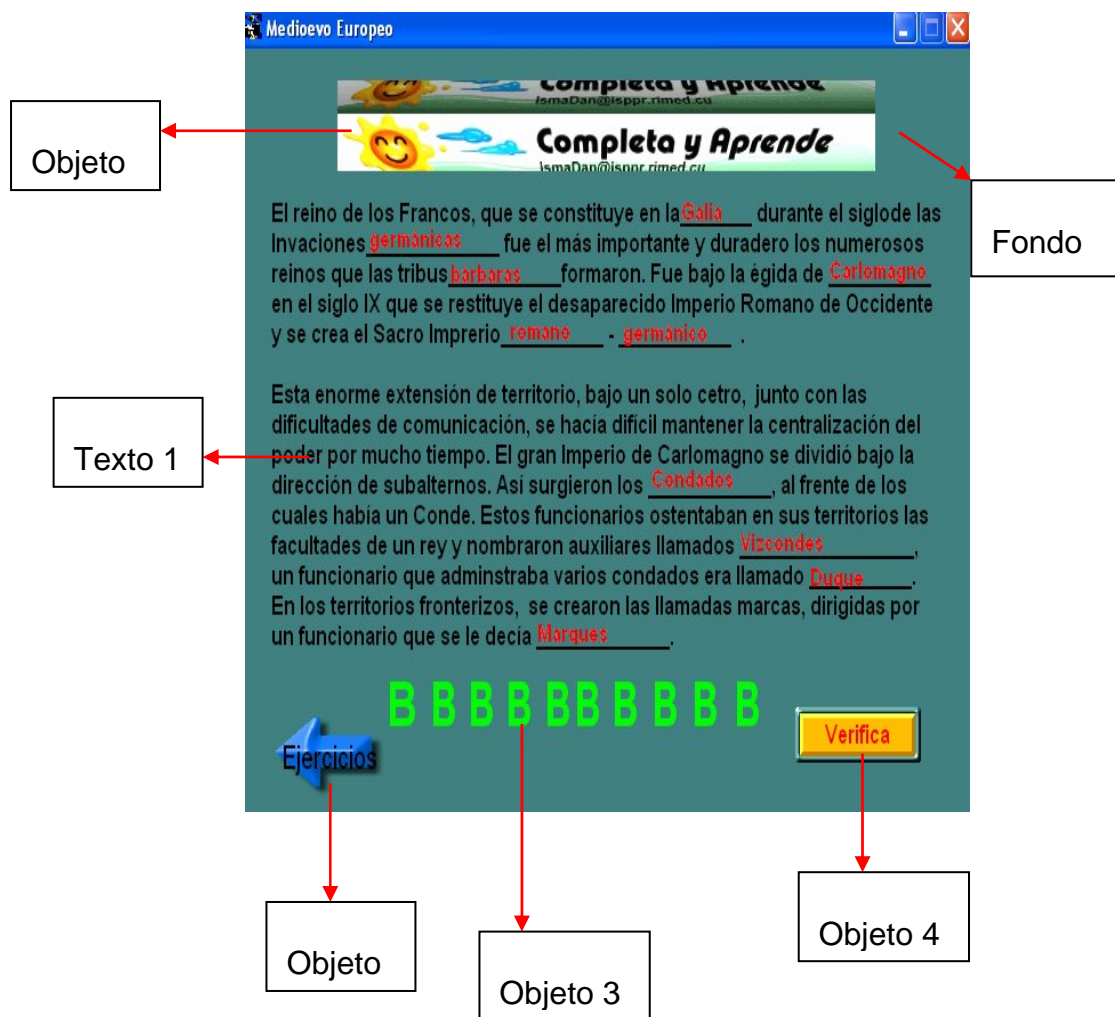
Módulo VII: Ejercicios



Pantalla: Completa y Aprende

Módulo: VII: Ejercicios

Número: VII-05



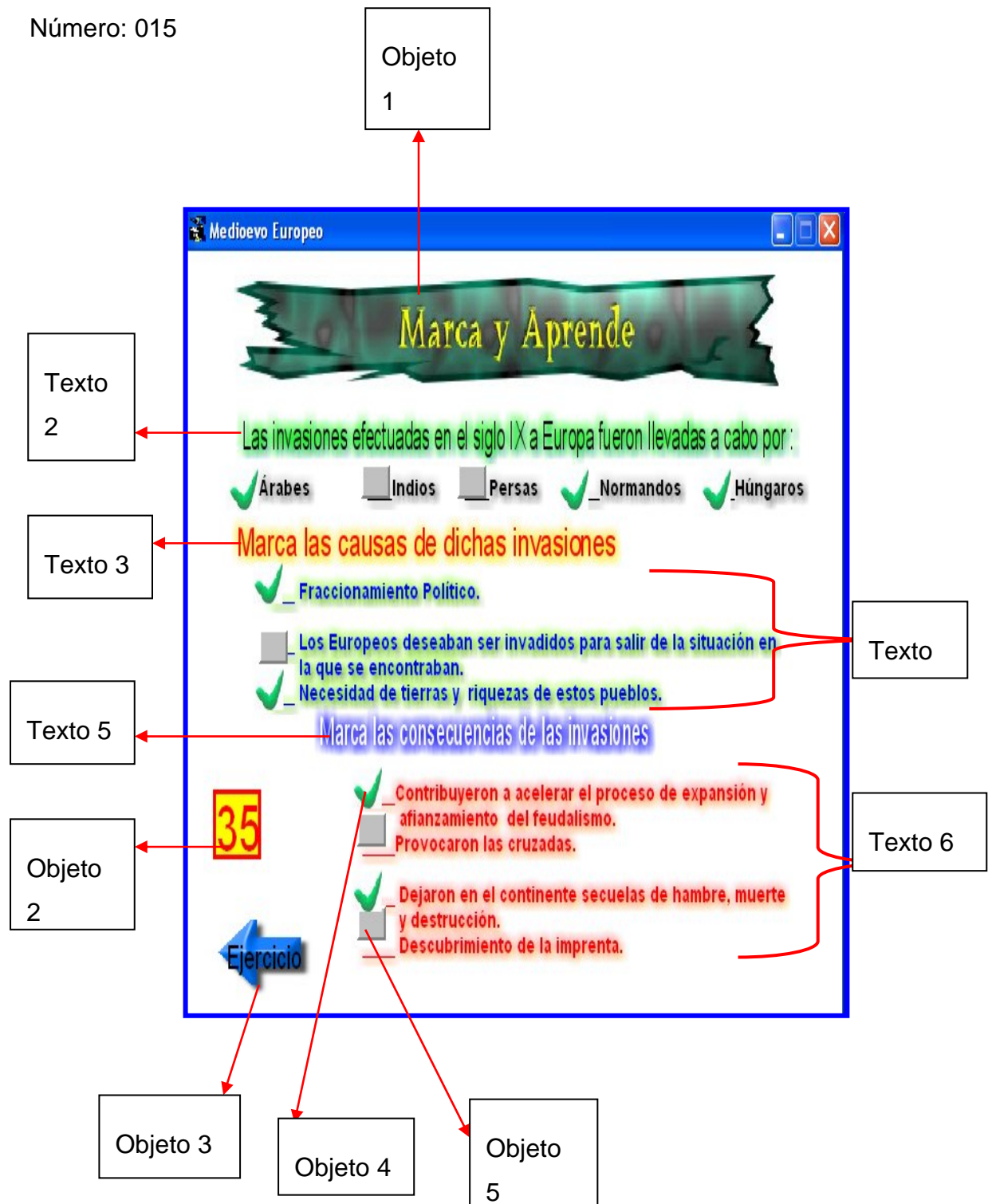
Número: VII-010



Pantalla: Marca y Aprende

Módulo VII: Ejercicios.

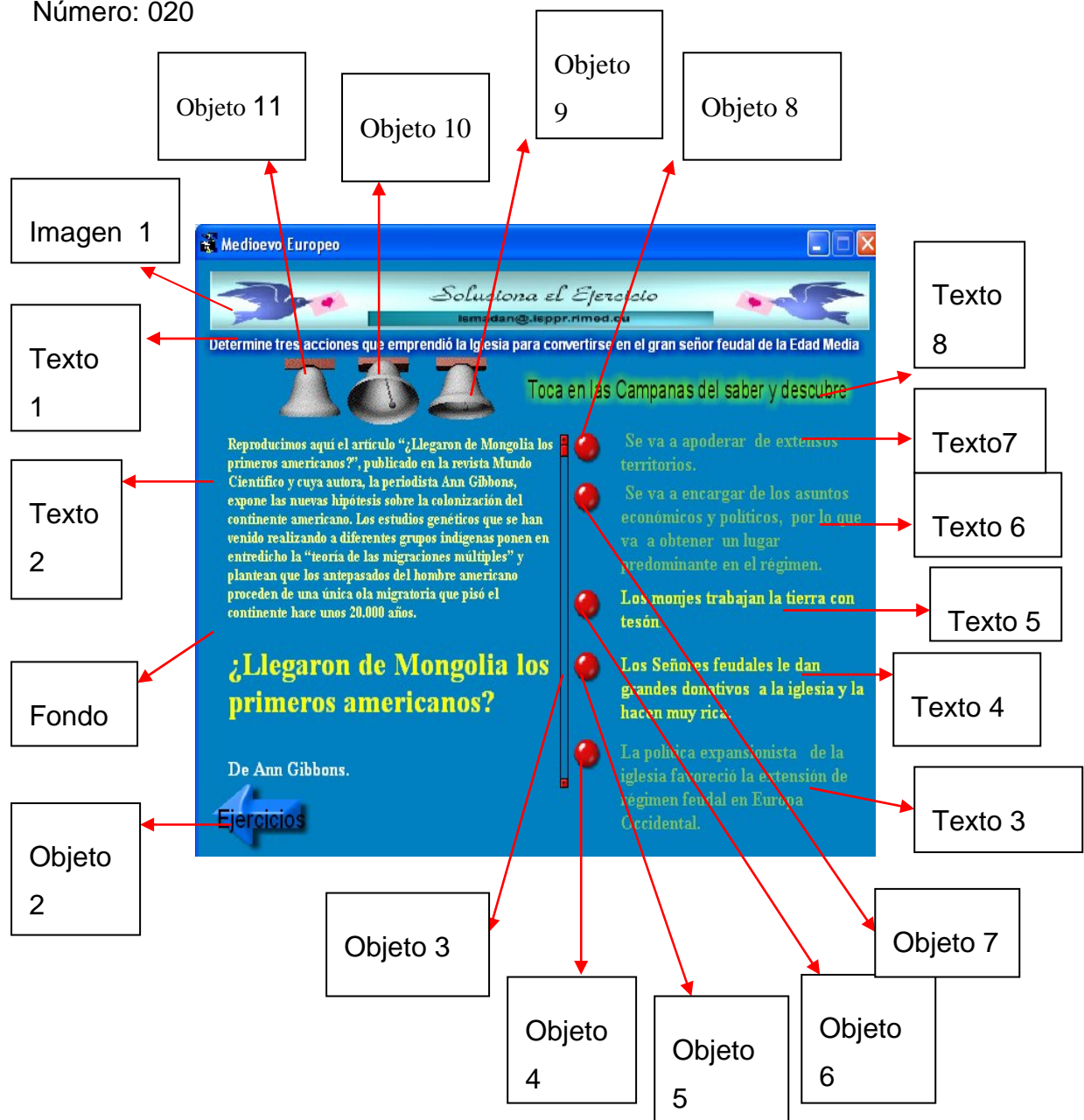
Número: 015



Pantalla: Las campanas del saber

Módulo VII: Ejercicios.

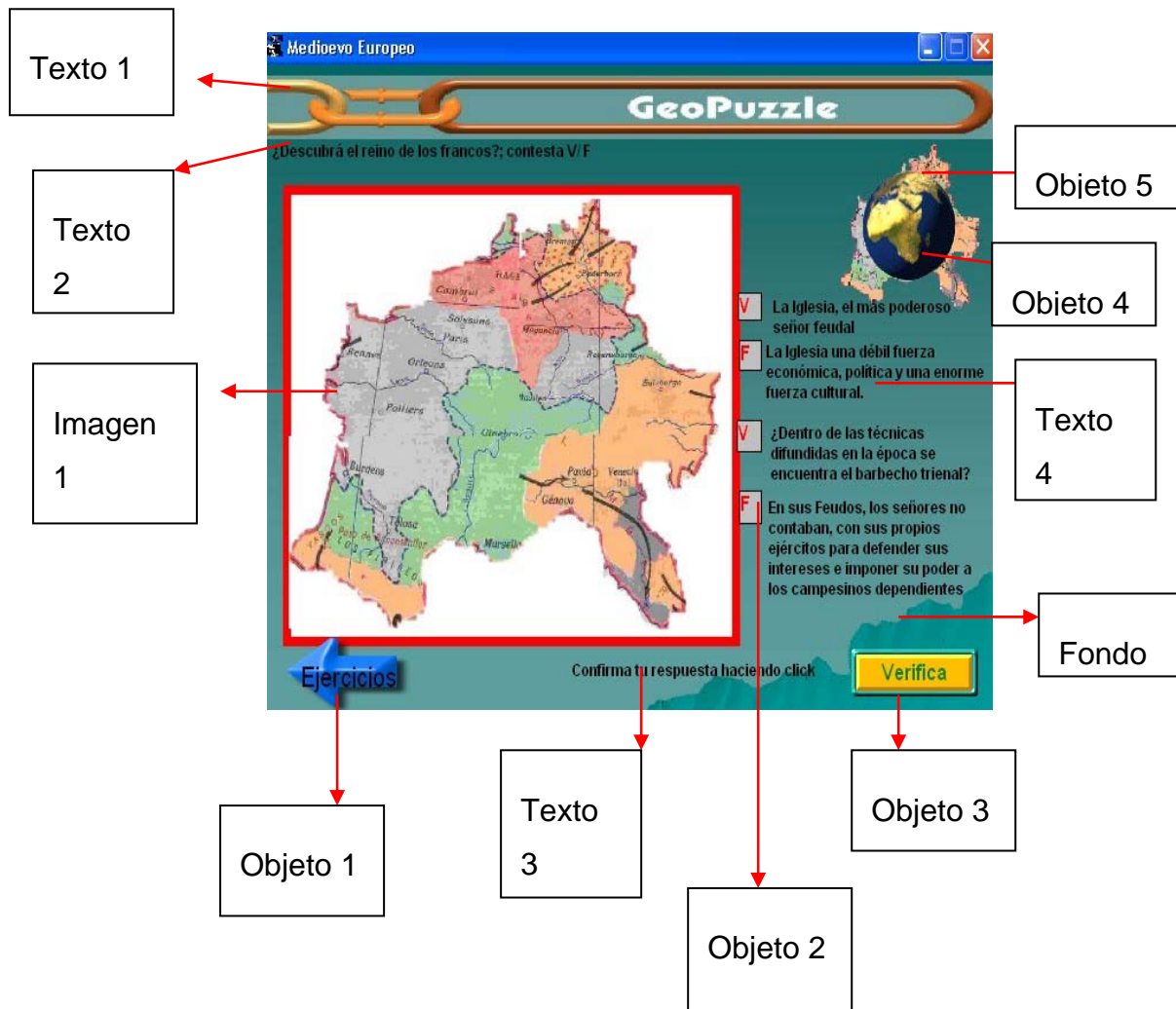
Número: 020



Pantalla: Ejercicio Geopuzzle

Módulo: VII Ejercicios

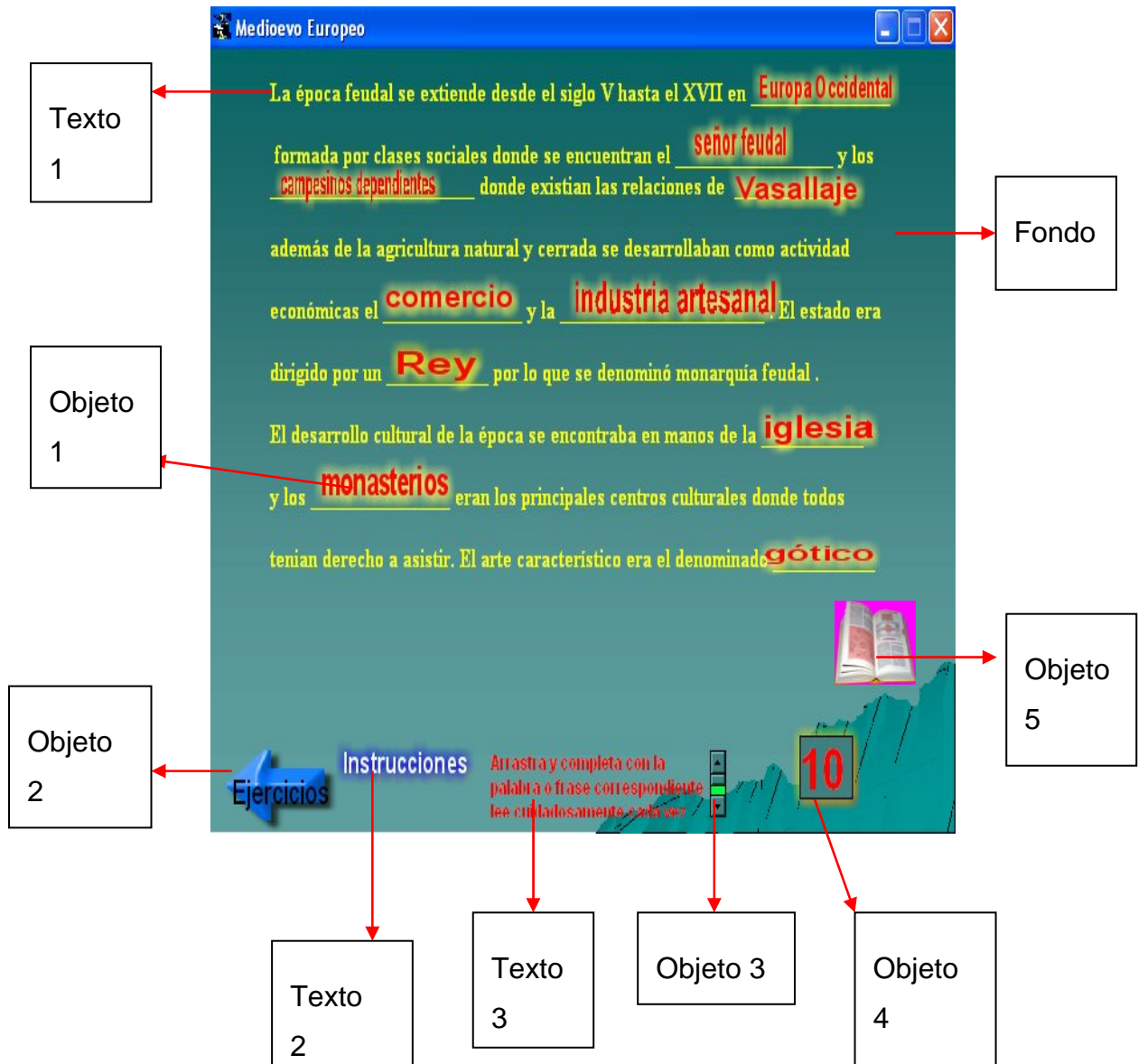
Número: IV-025



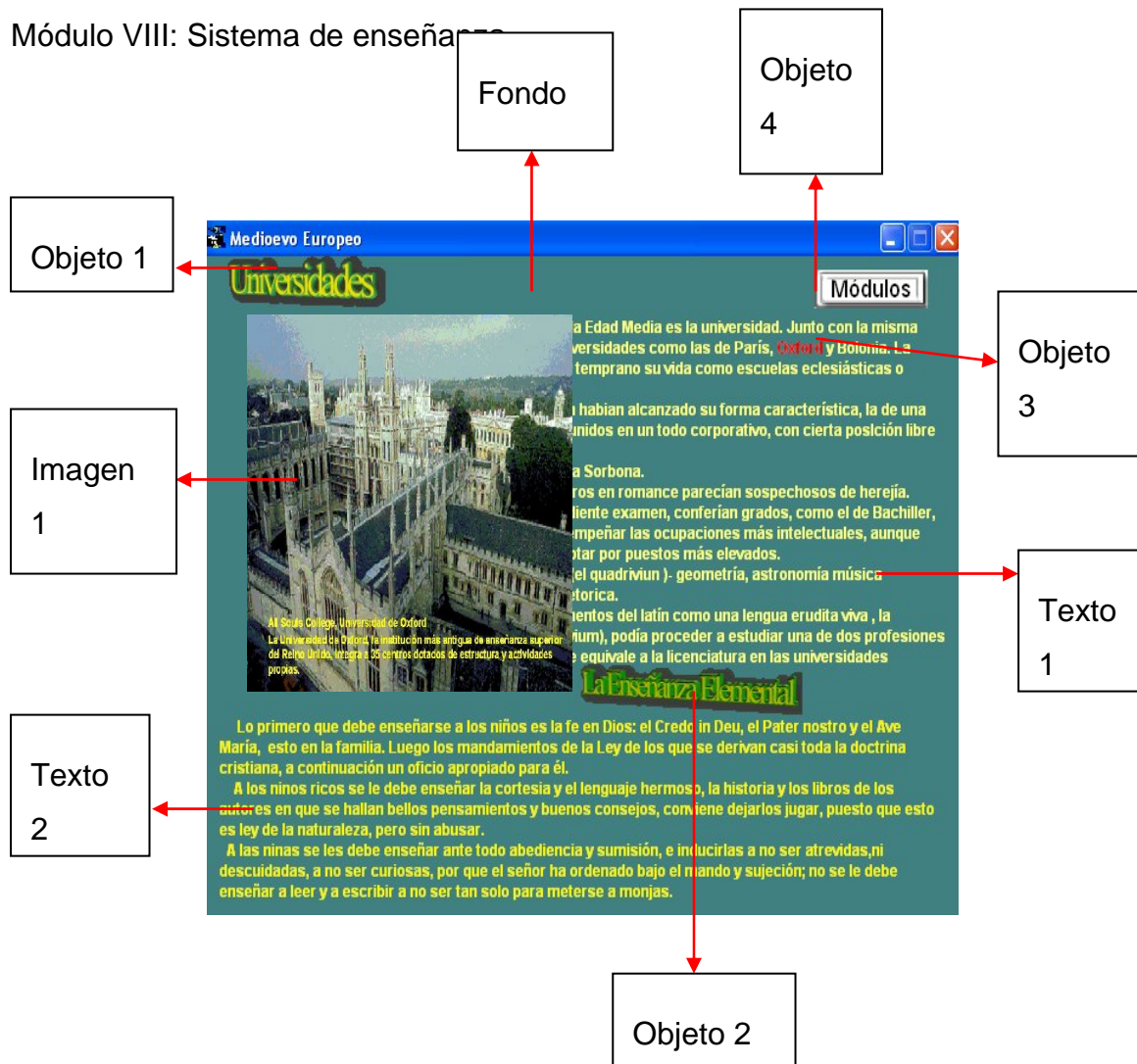
Pantalla: Completa y aprende sobre el Feudalismo.

Módulo VII: Ejercicios.

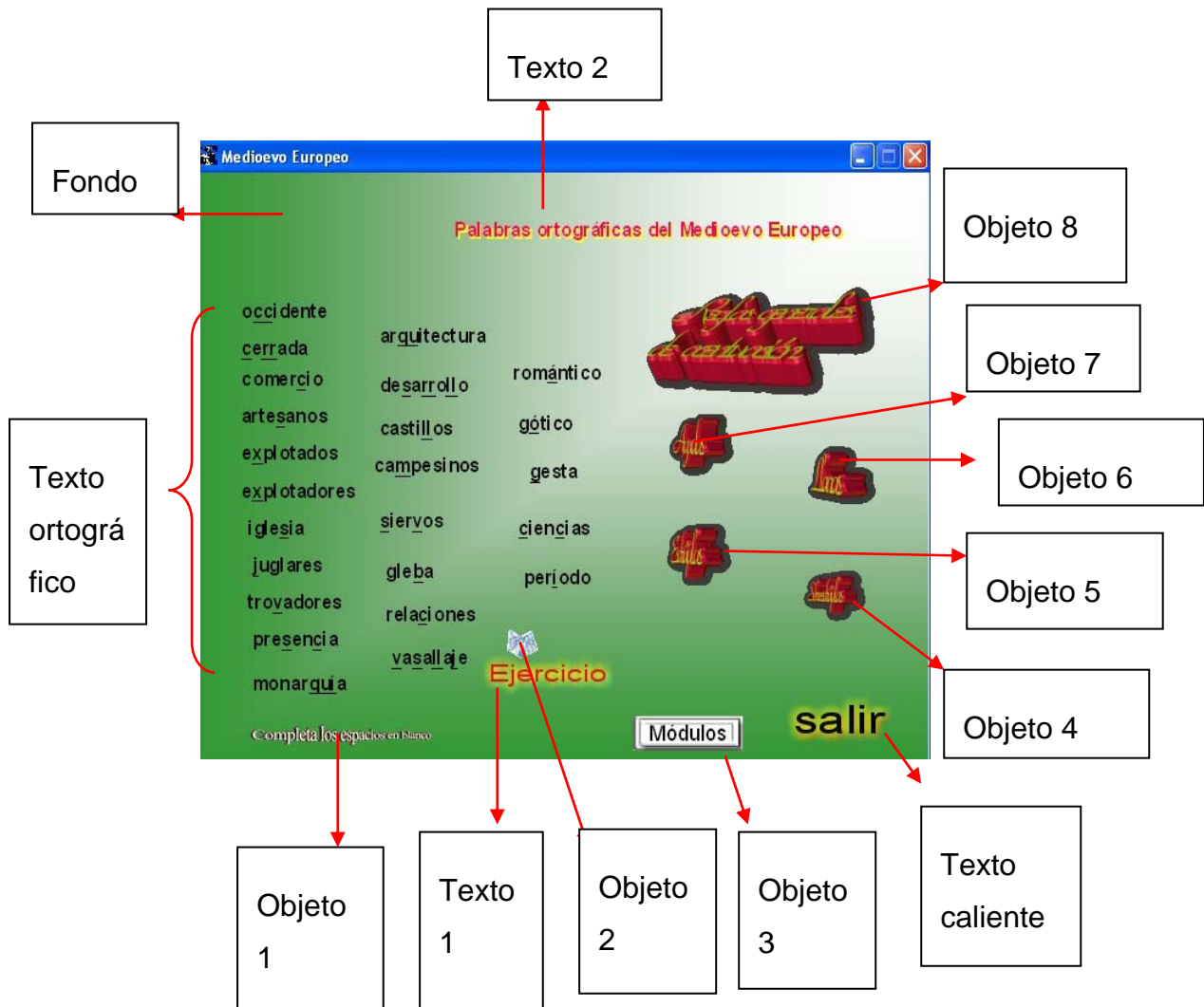
Número: 030



Módulo VIII: Sistema de enseñanza



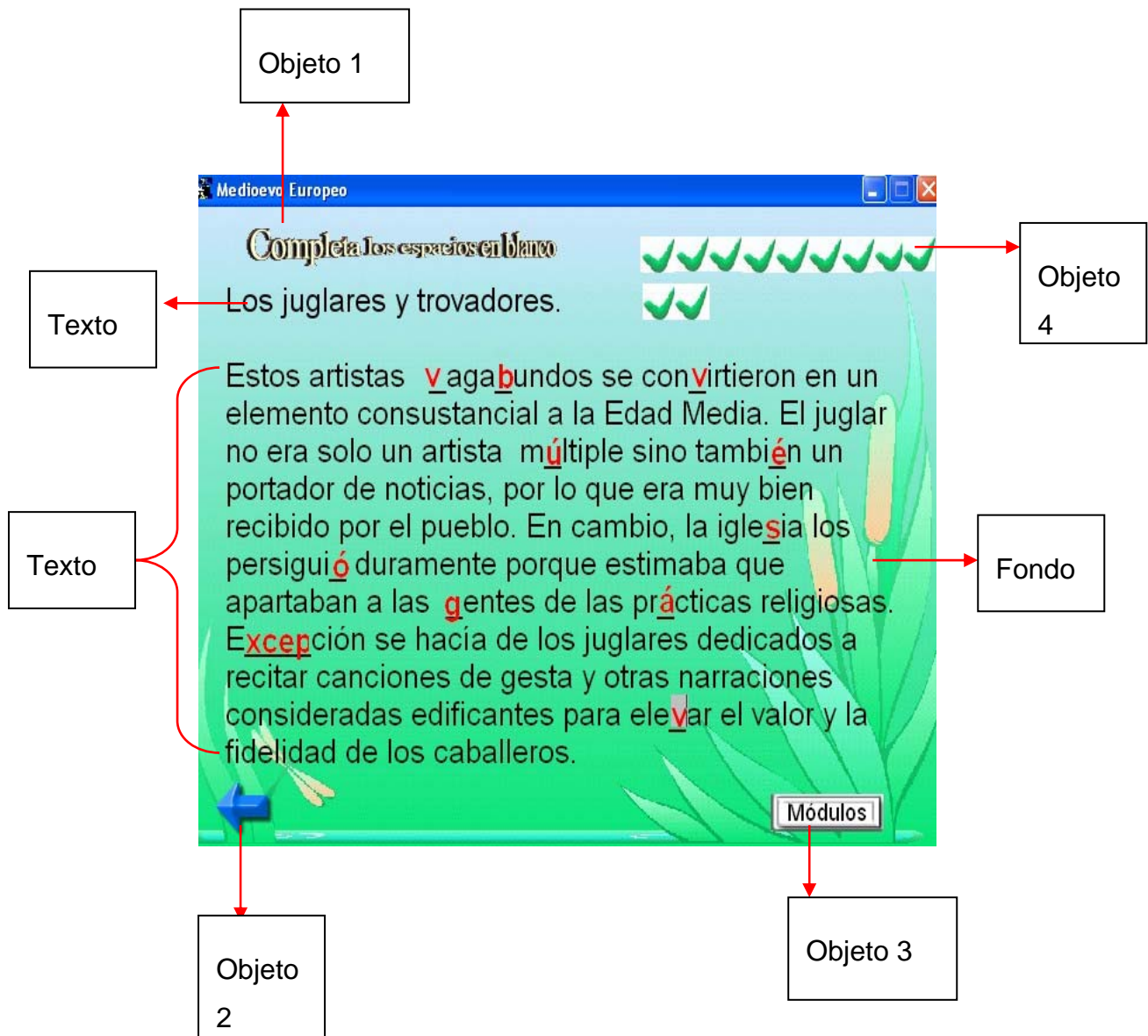
Módulo IX: Ortografía



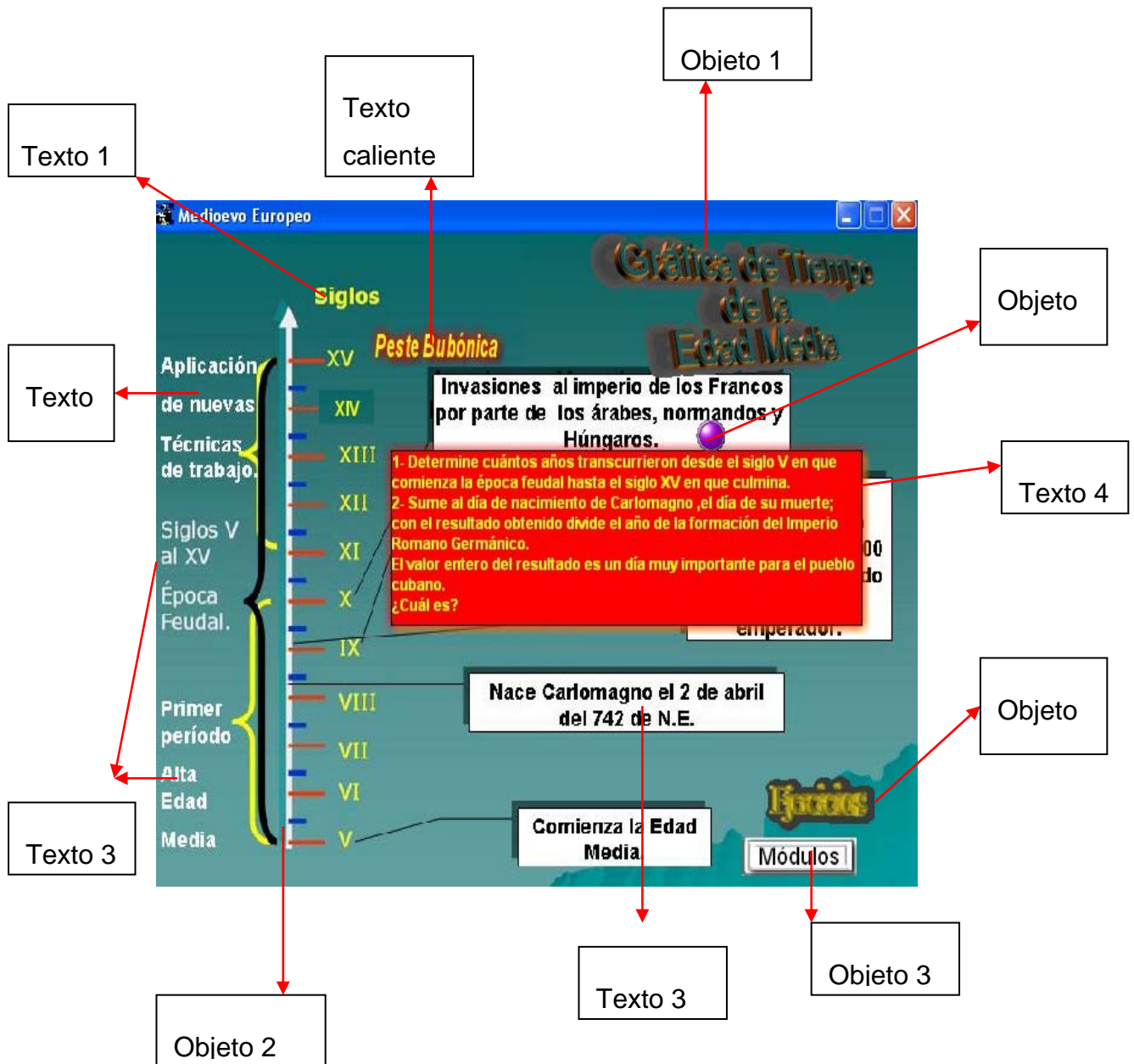
Pantalla: Completa los espacios en blanco.

Módulo IX: Ortografía

Número: 05



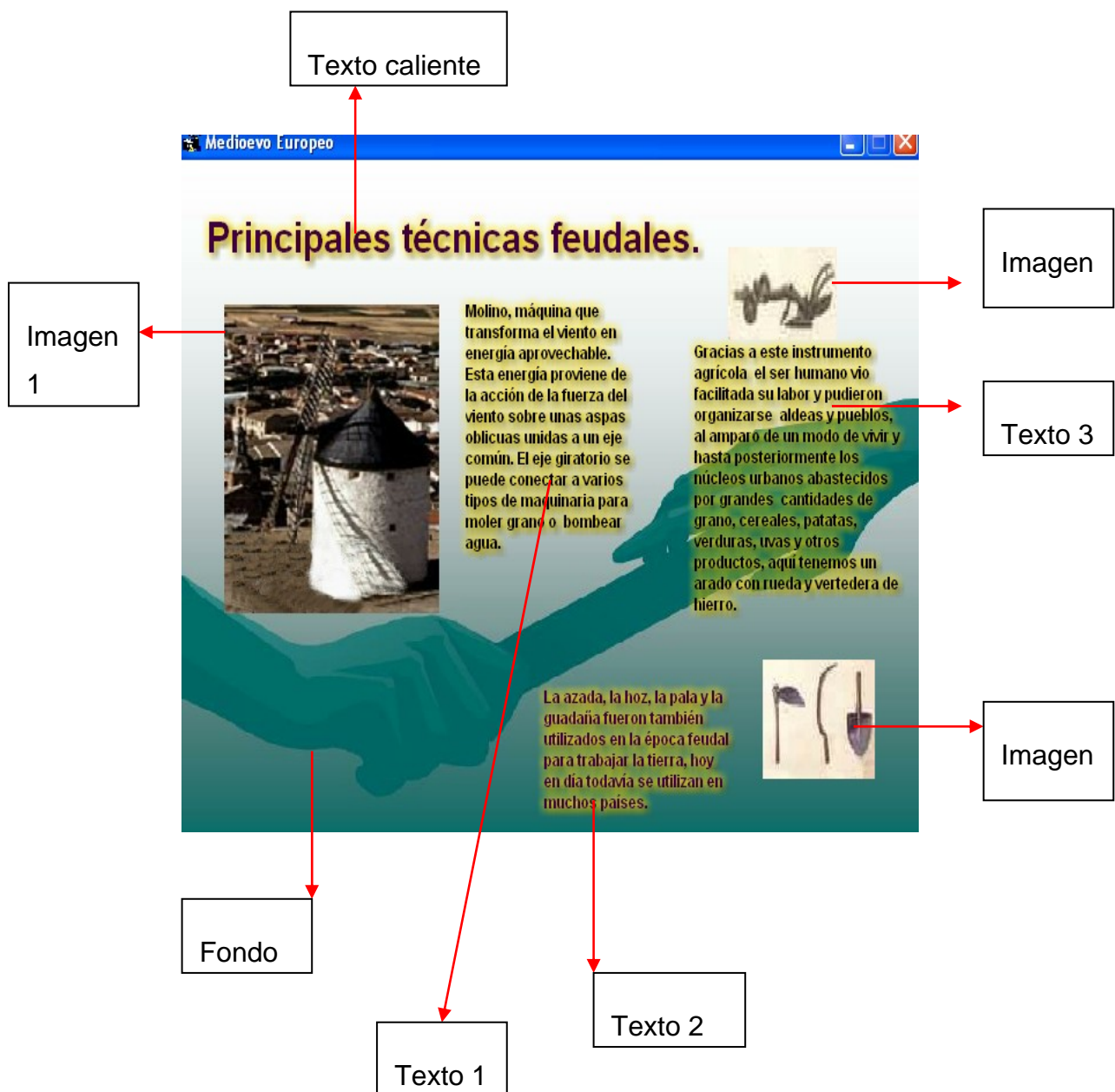
Módulo X: Gráfica del tiempo



Pantalla: Principales técnicas feudales.

Módulo X: Gráfica del tiempo.

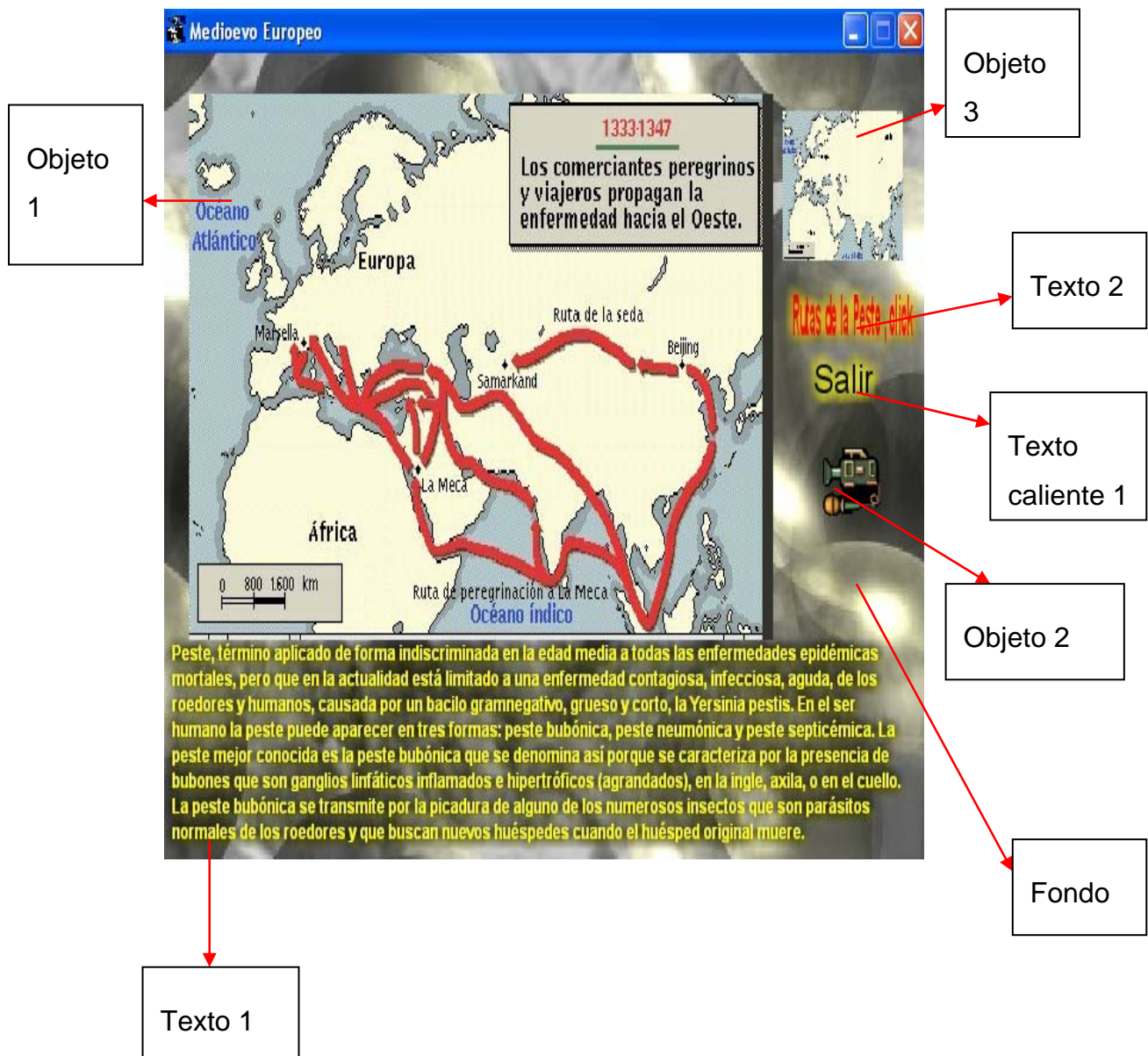
Número: 05



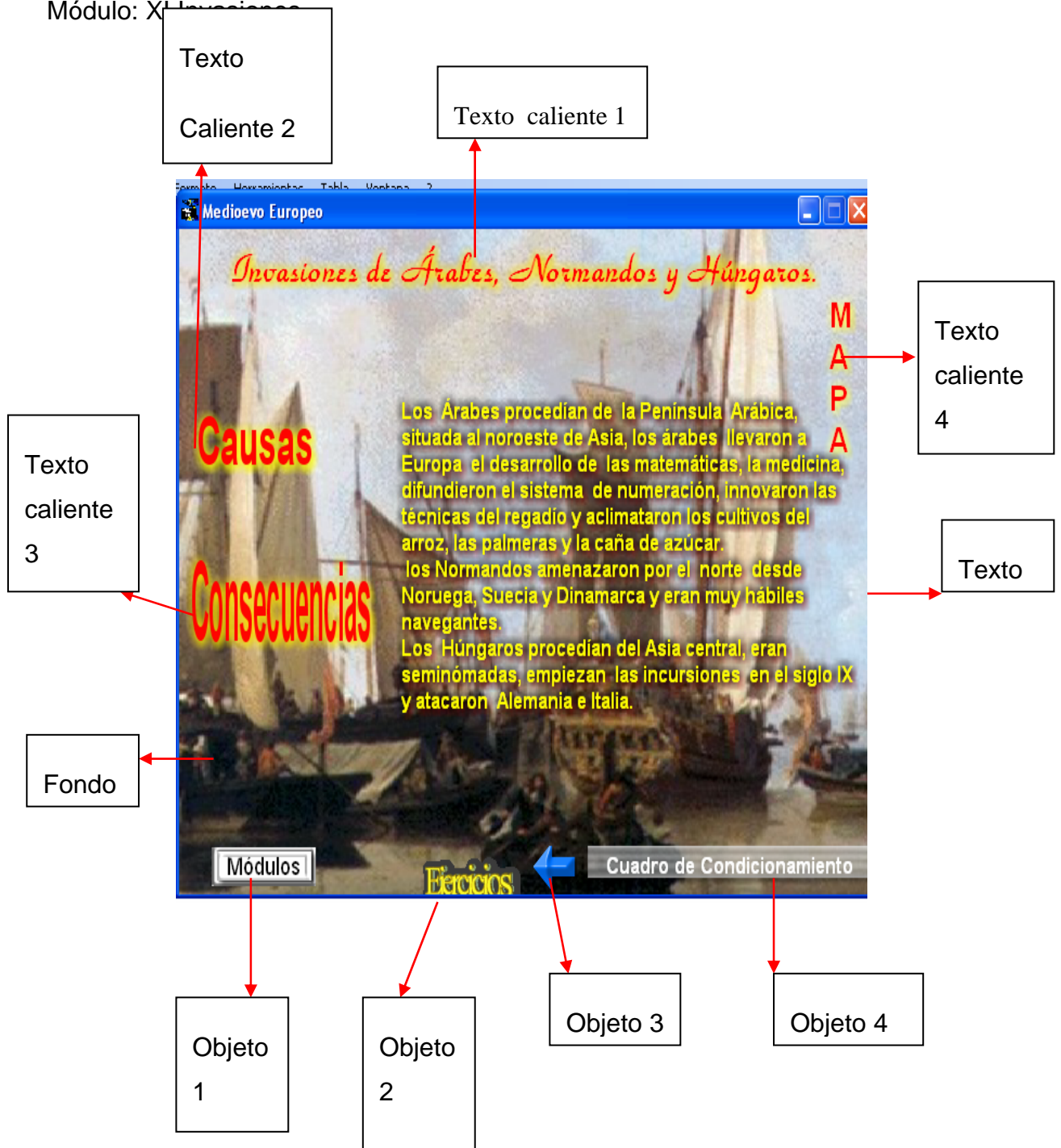
Pantalla: La Peste.

Módulo: X Gráfica de tiempo

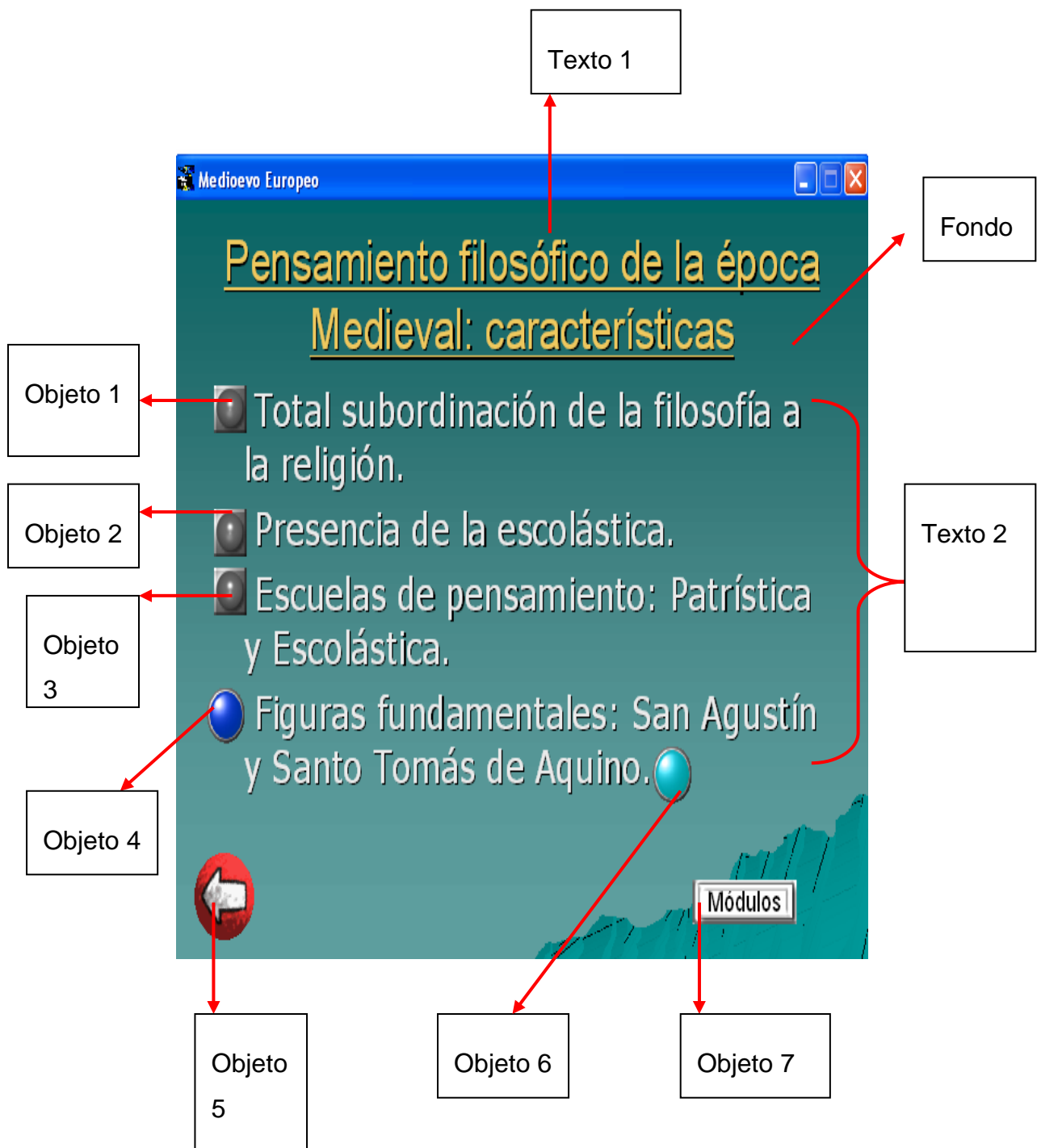
Número: 010



Módulo: XI

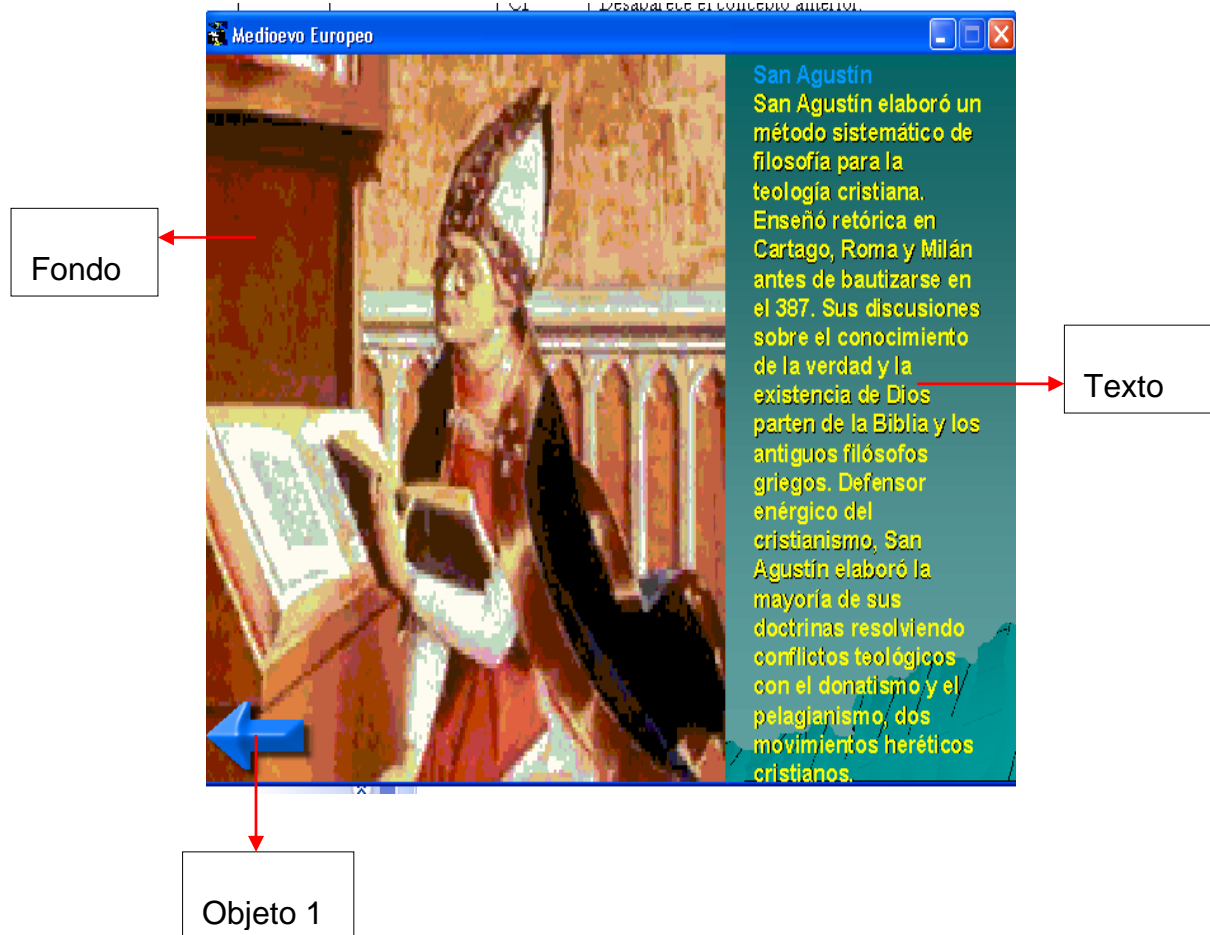


Módulo XII: Pensamiento filosófico



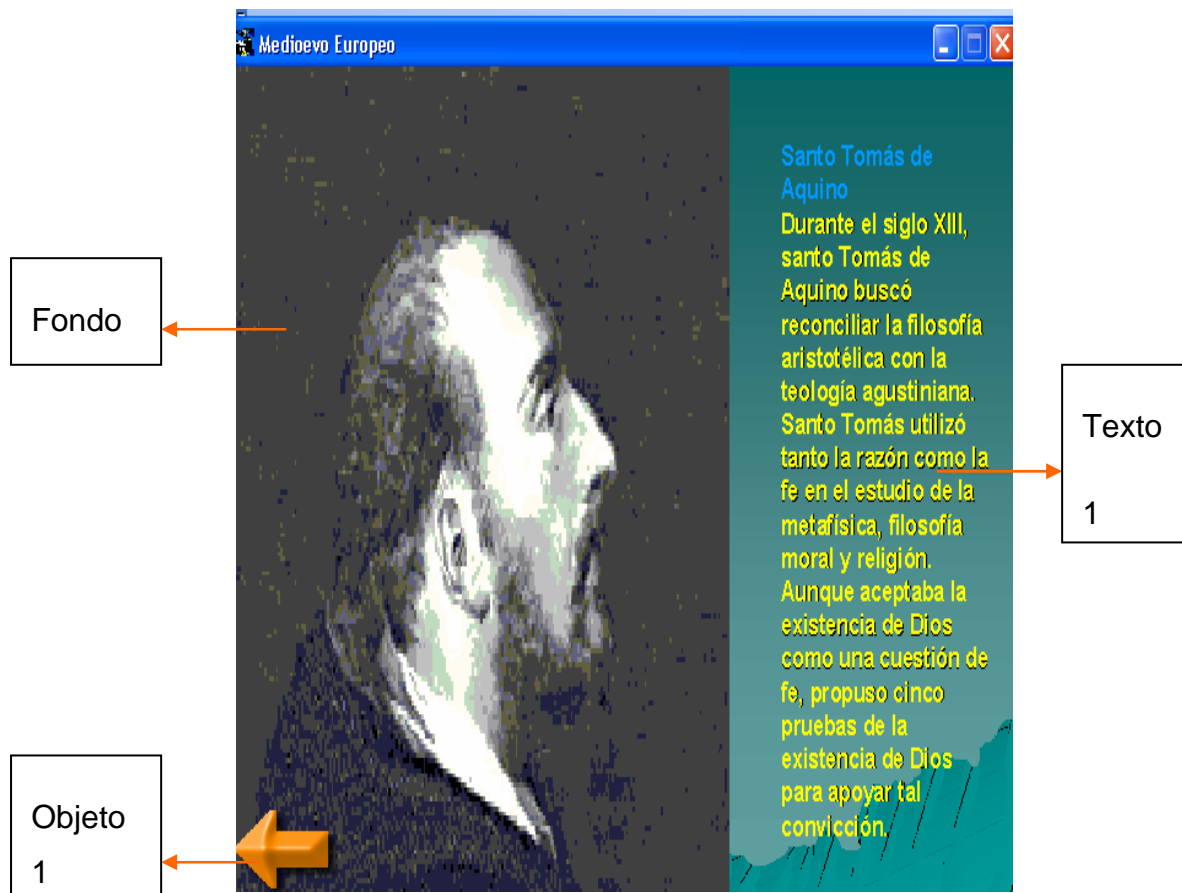
Módulo XII: Pensamiento filosófico.

Pantalla 05: San Agustín

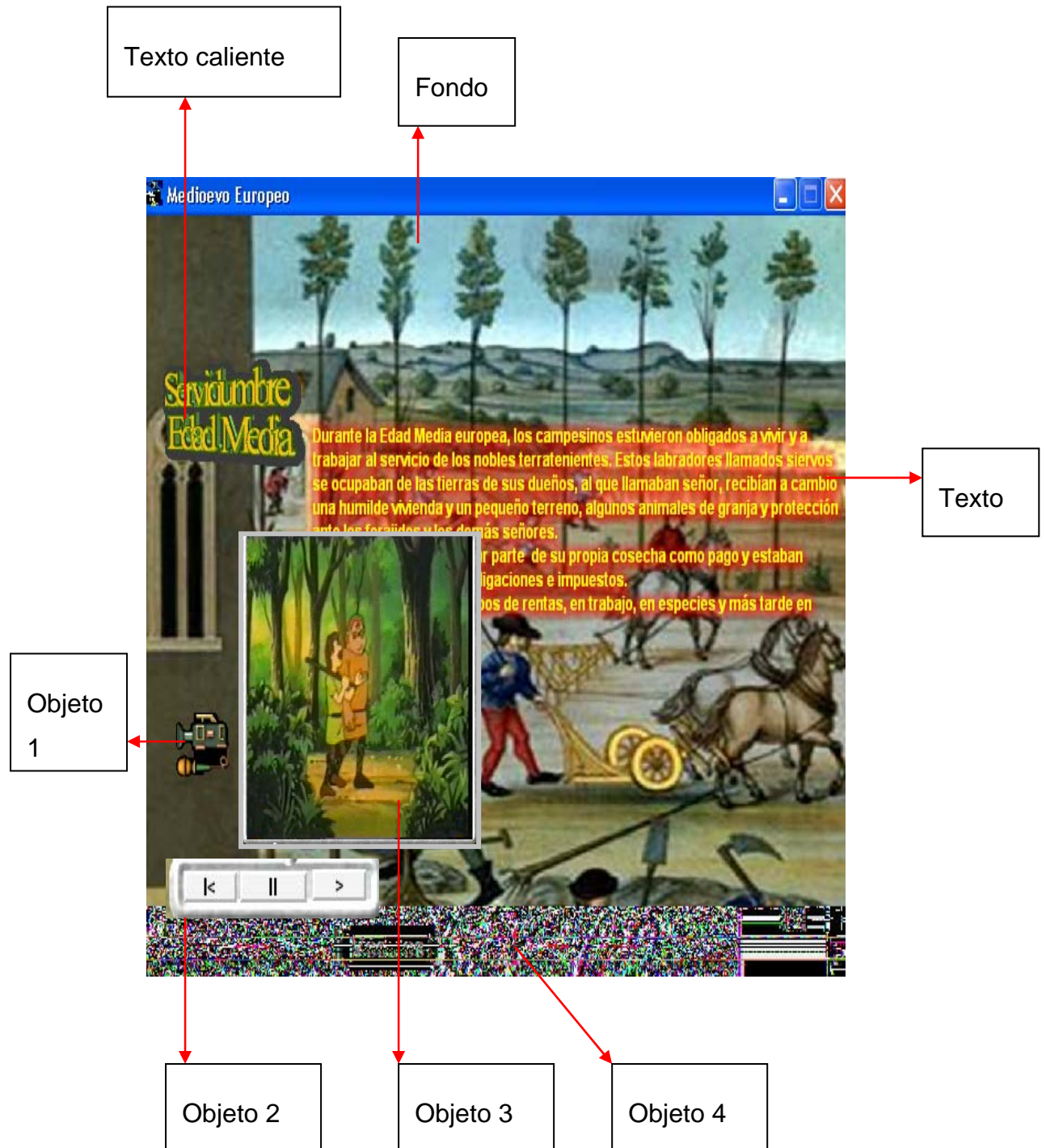


Módulo XII: Pensamiento filosófico.

Pantalla 010: Santo Tomás de Aquino

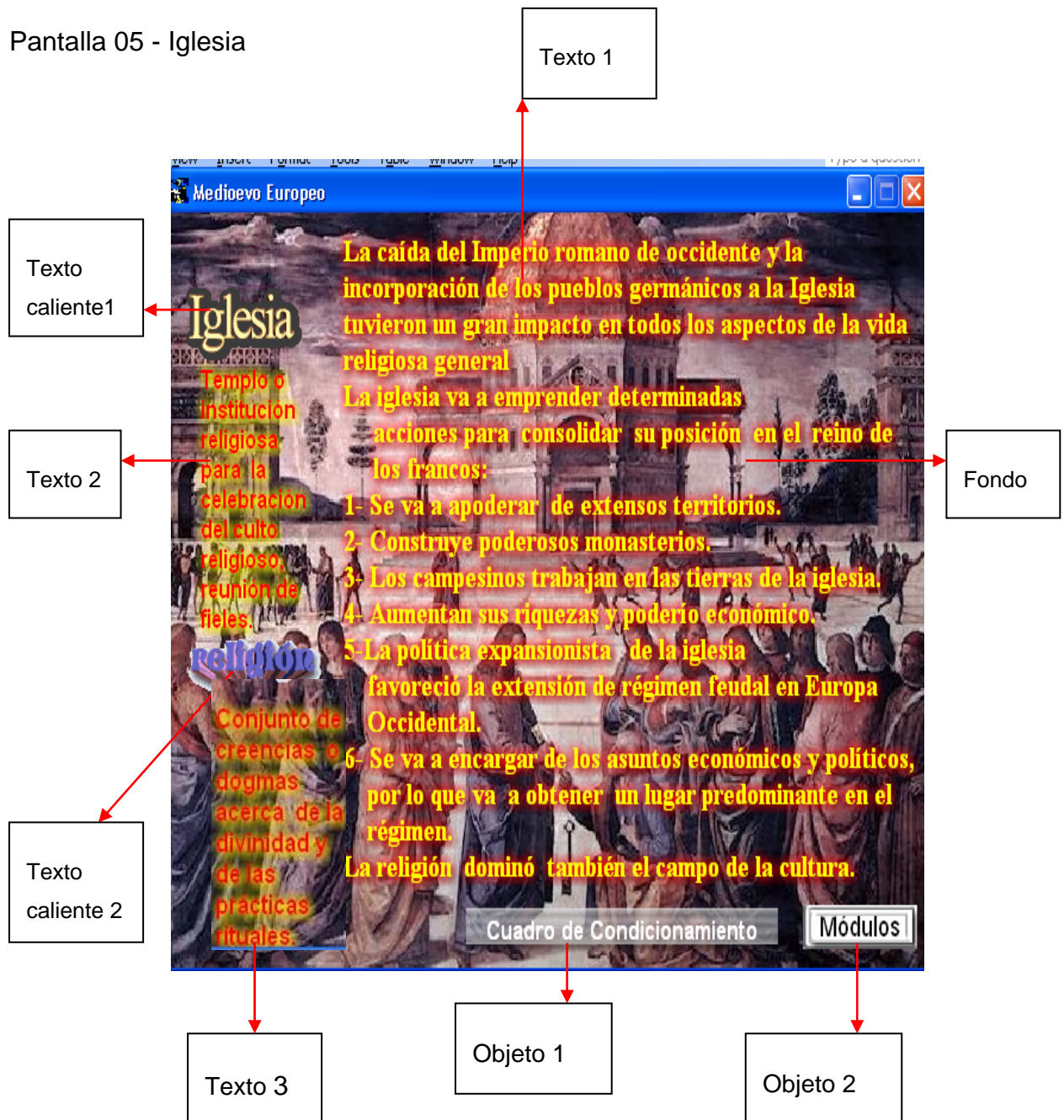


Módulo XIII: Clases sociales

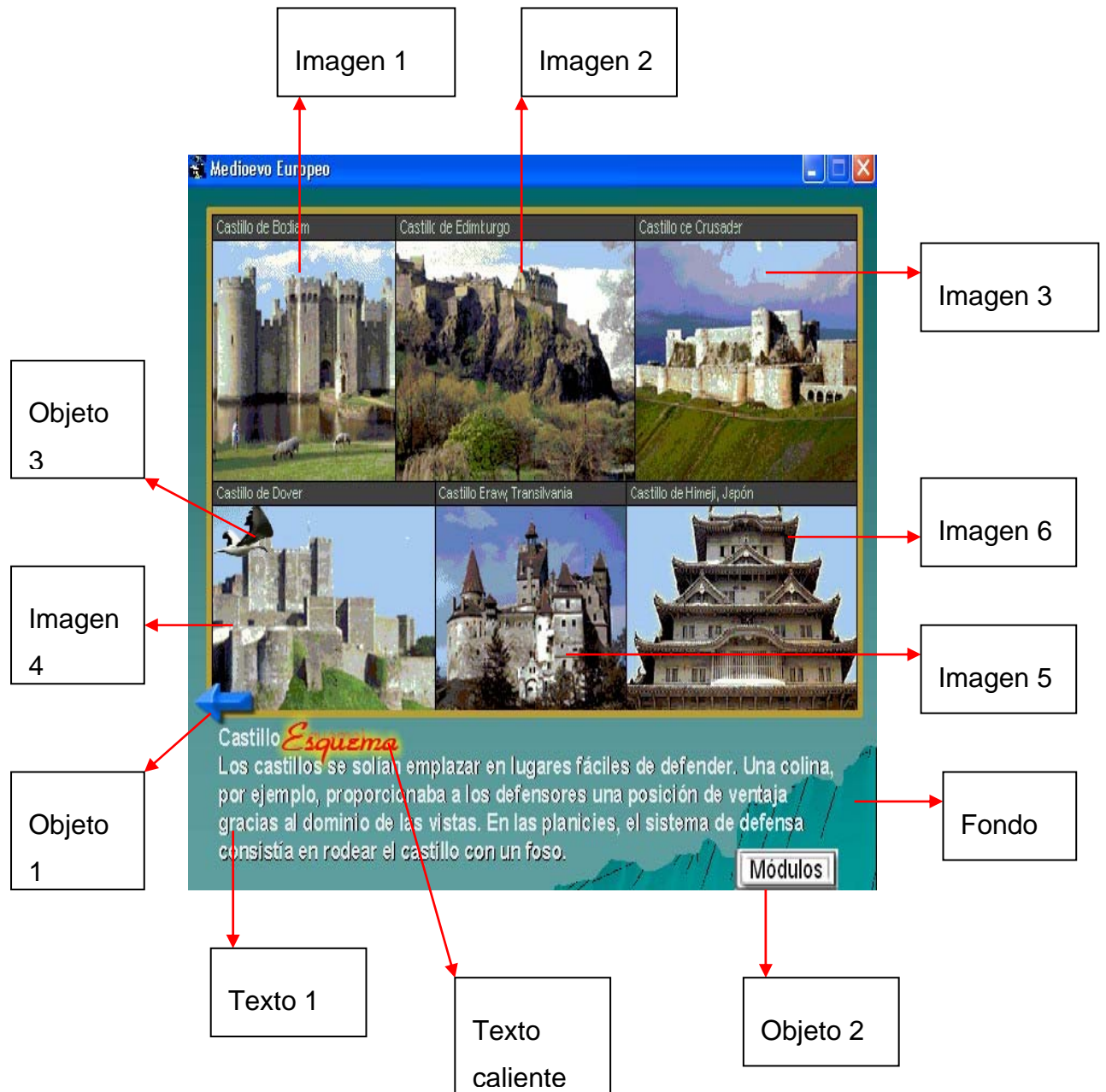


Módulo XIII: Clases sociales

Pantalla 05 - Iglesia

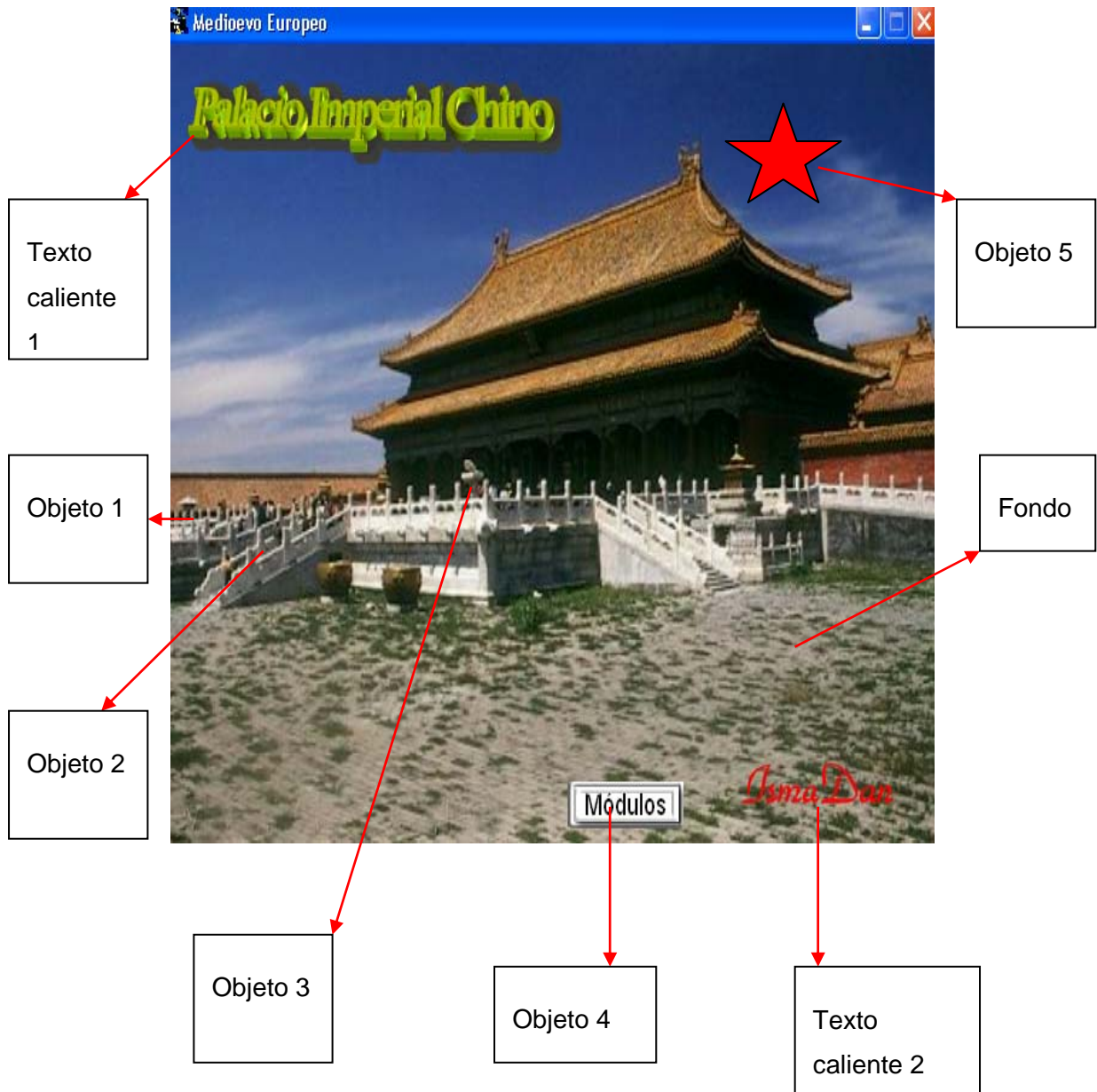


Módulo XIV: Tipo de estado. Castillos



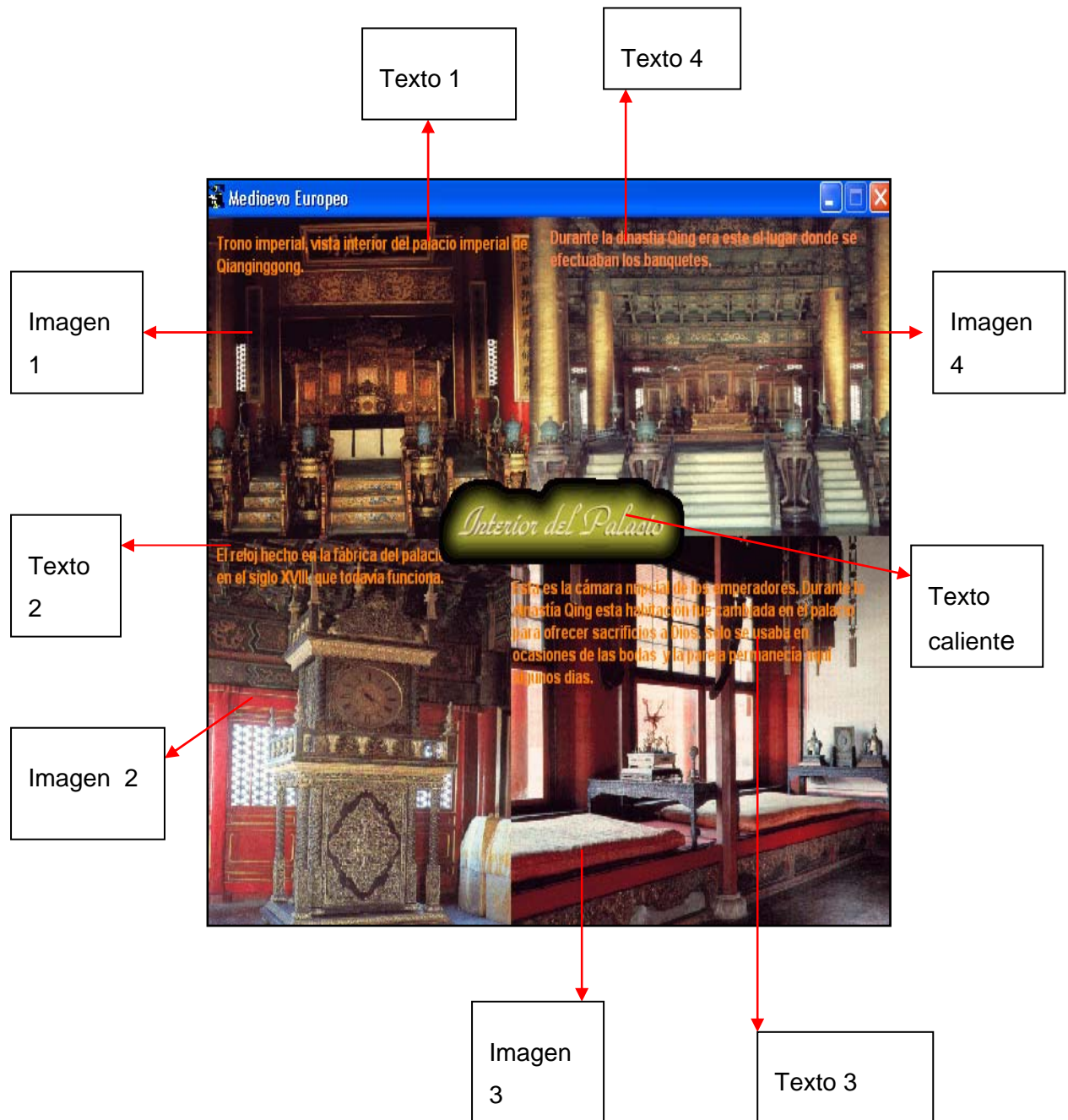
Módulo XIV: Tipo de estado. Castillos

Pantalla 05: Palacio Imperial Chino



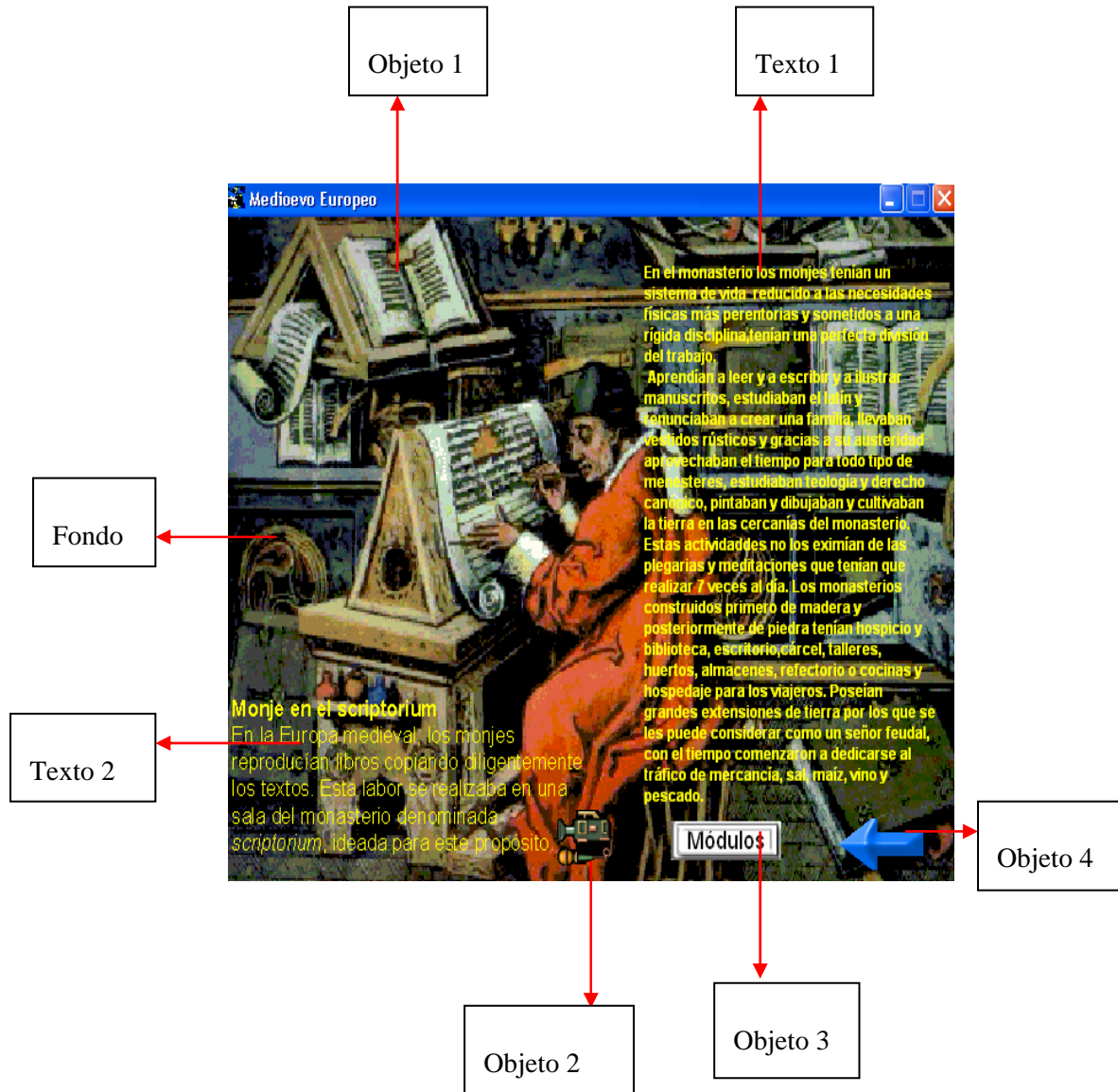
Módulo XIV: Tipo de estado. Castillos

Pantalla 010: Interior del Palacio Imperial Chino



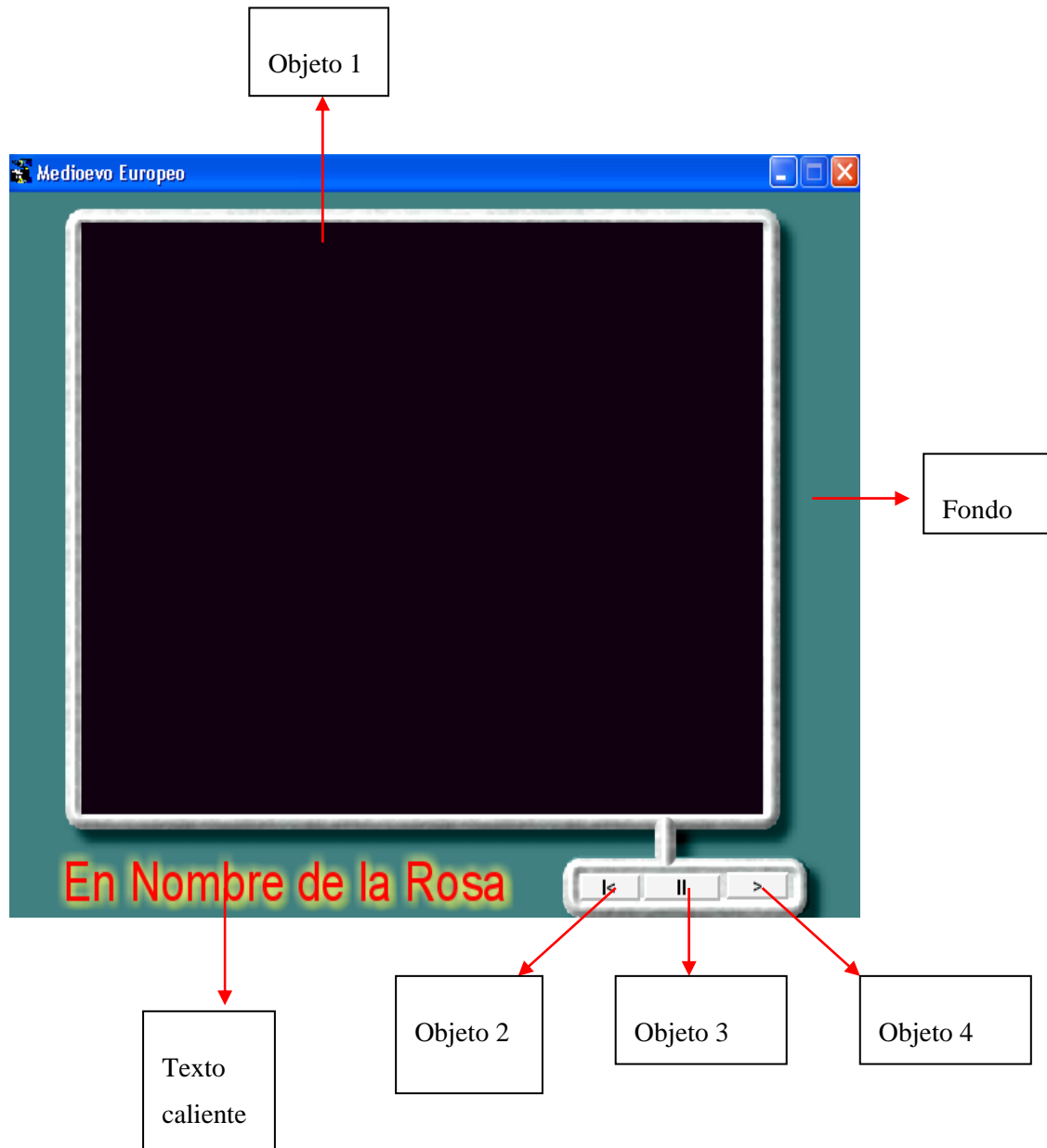
Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Monje en el Scriptorium



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

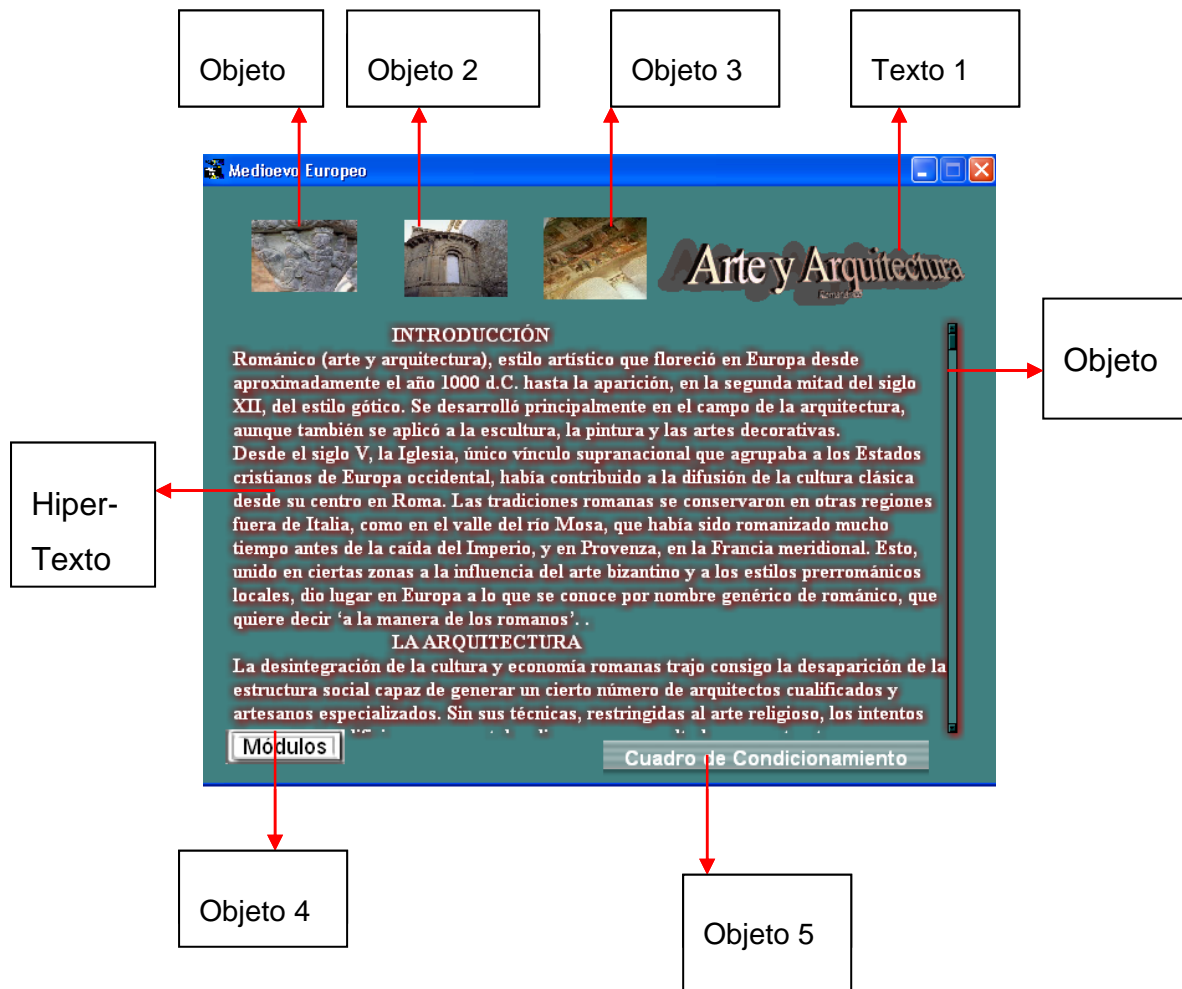
Pantalla 05: Película En nombre de la Rosa.



Módulo XV: Cultura, Arte y Literatura.

Pantalla: Arte y arquitectura románica.

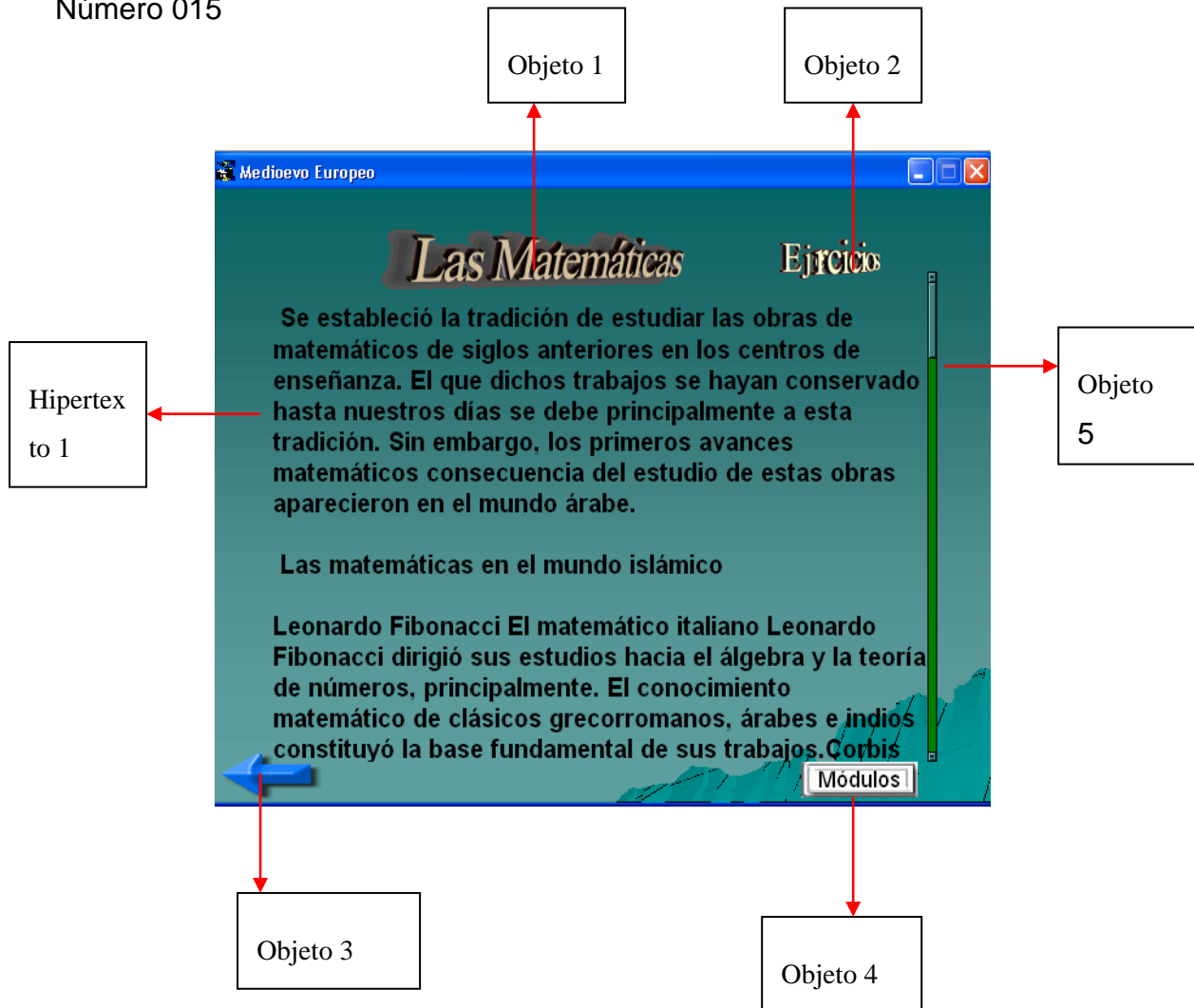
Número 010



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Las matemáticas.

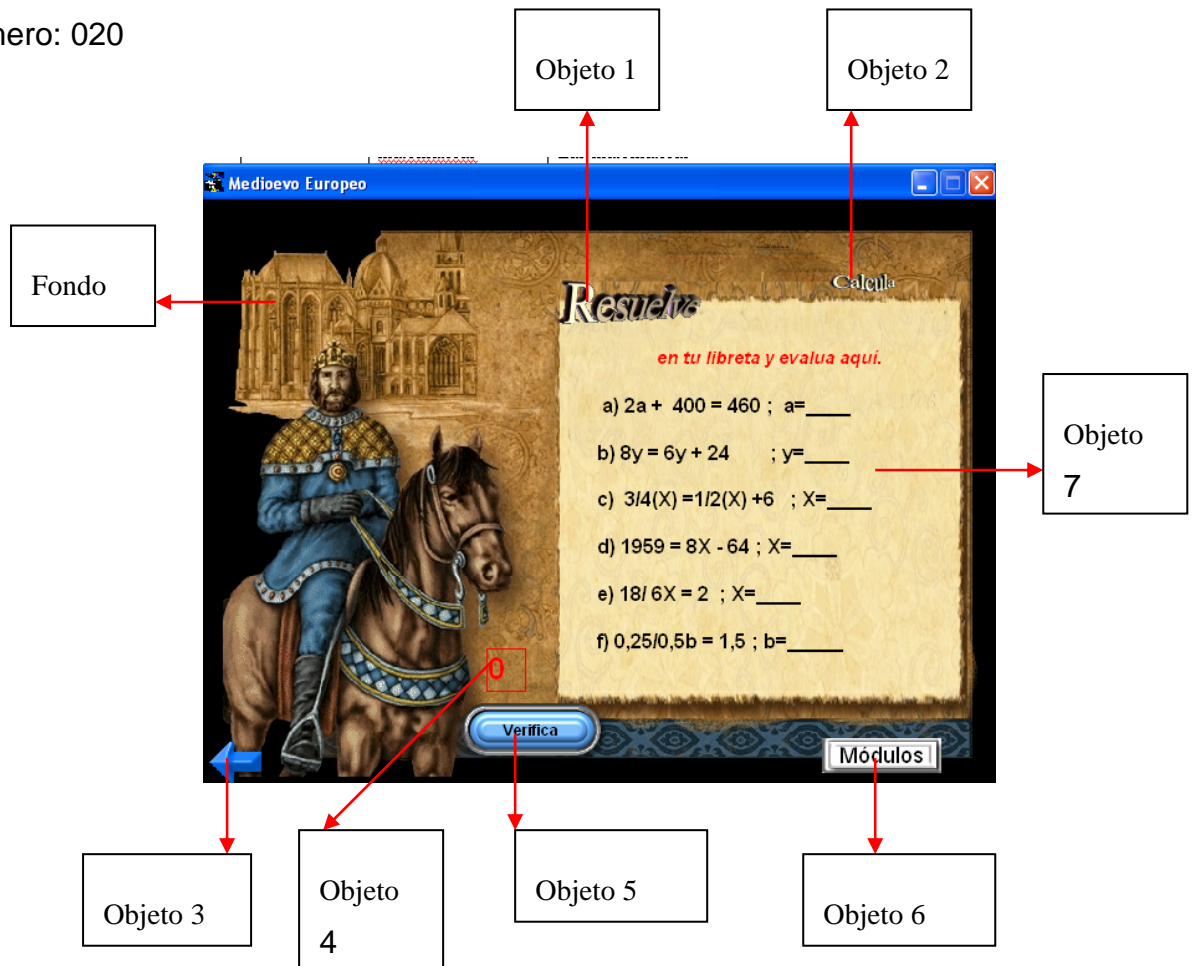
Número 015



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Ejercicio: Resuelve.

Número: 020



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Ejercicio: Calcula.

Numero: 025

The screenshot shows a medieval-themed educational interface titled "Medioevo Europeo". The main content area displays a math exercise titled "Calcula" (Calculate) about a triangle. The exercise includes a diagram of a triangle with vertices labeled A, B, and C, and sides labeled a, b, and c. The text explains that a triangle is a geometric figure with three sides, and the sides are labeled with lowercase letters corresponding to the opposite vertex. The exercise provides specific values: $a=5\text{cm}$, $b=5\text{cm}$, and $c=3\text{cm}$. It asks the user to calculate the semiperimeter $p=(a+b+c)/2$ and the area $At=(b \cdot ha)/2$, where $ha=2.86\text{cm}$ is the height. The interface includes a "Verifica" (Verify) button and a "Módulos" (Modules) button. The background features a medieval illustration of a knight on horseback and a castle.

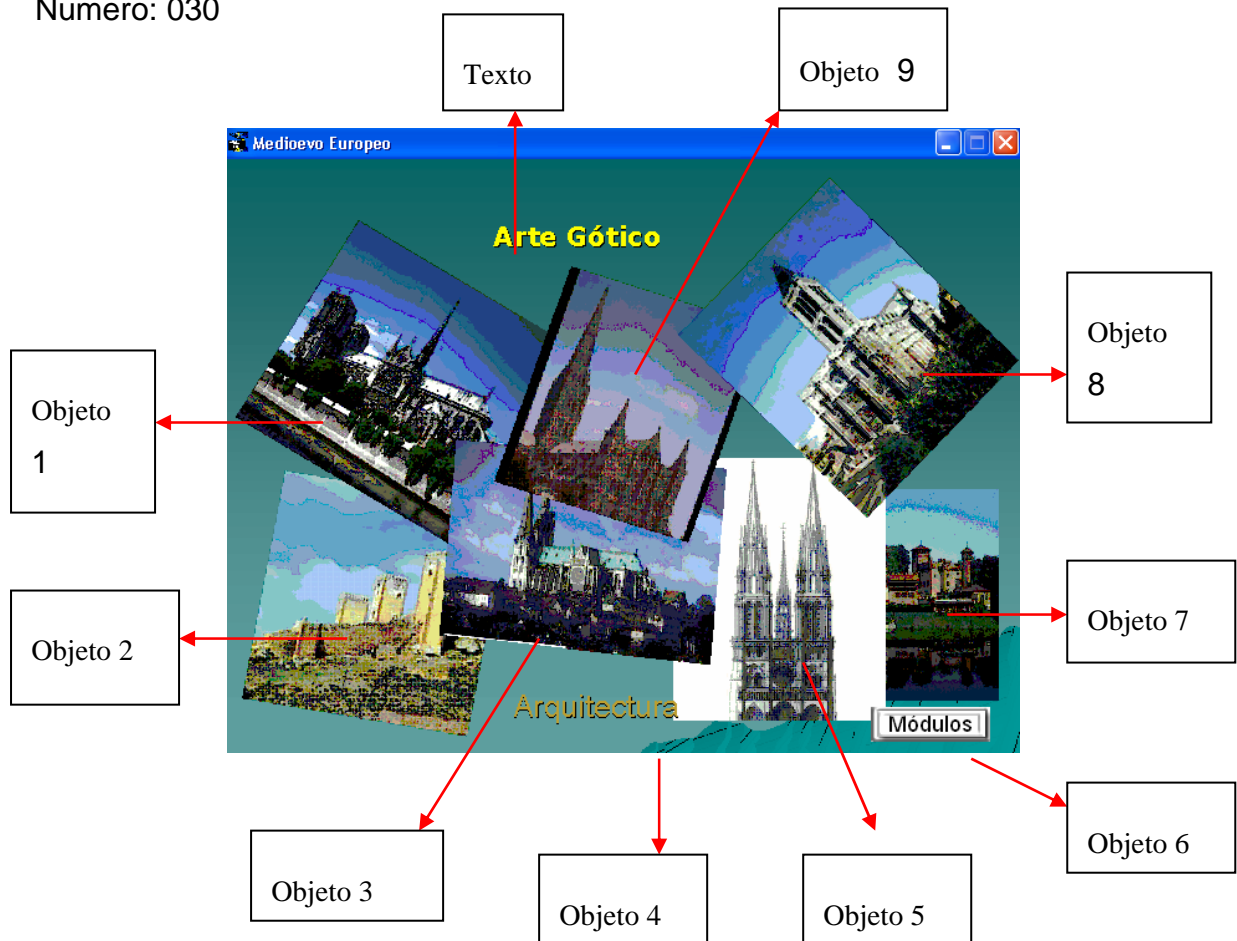
Labels and arrows pointing to elements in the screenshot:

- Fondo (Background) points to the medieval illustration.
- Objeto 1 points to the knight on horseback.
- Objeto 2 points to the castle.
- Objeto 3 points to the "Verifica" button.
- Objeto 4 points to the "Módulos" button.
- Objeto 5 points to the text area containing the exercise instructions.
- Objeto 7 points to the title "Calcula".
- Texto 1 points to the definition of a triangle.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

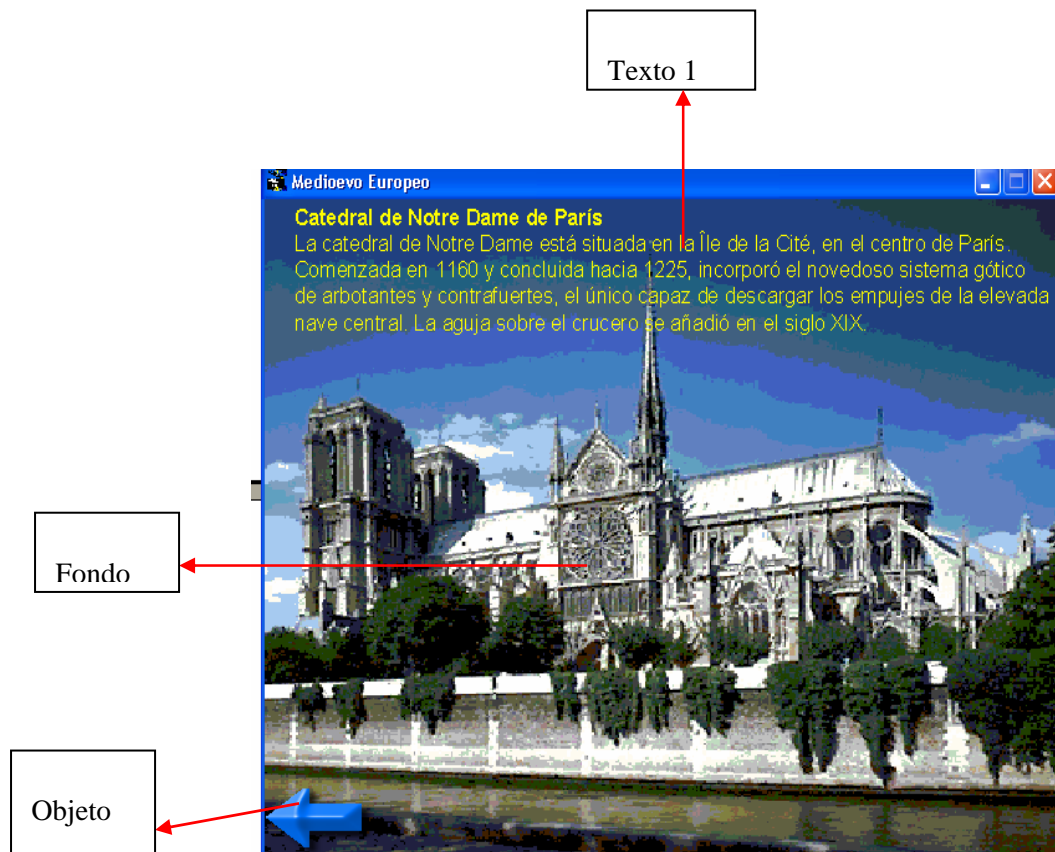
Numero: 030



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

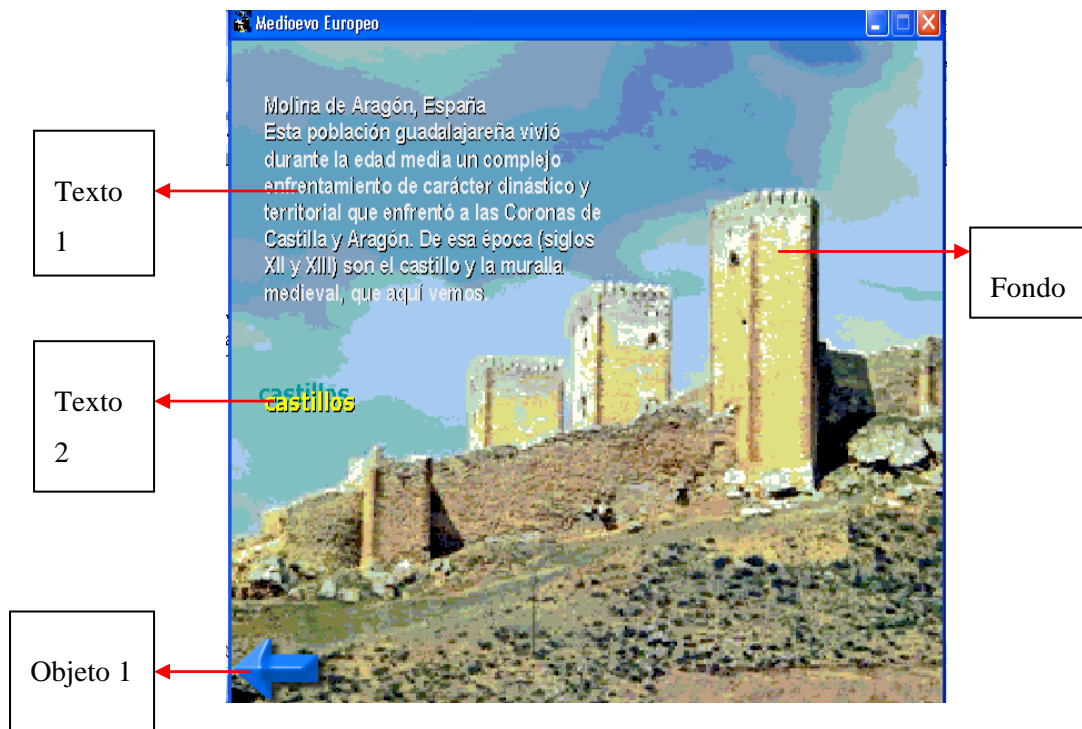
Numero: 035



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

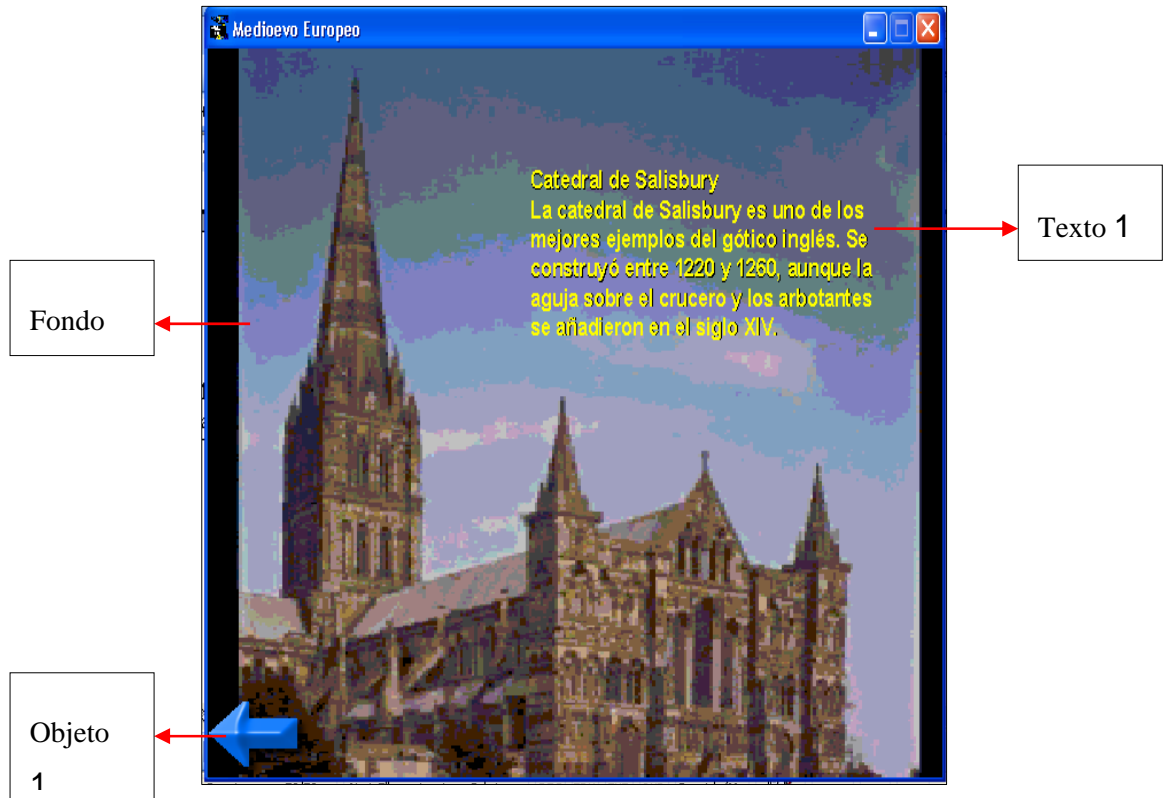
Numero: 040



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 045



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

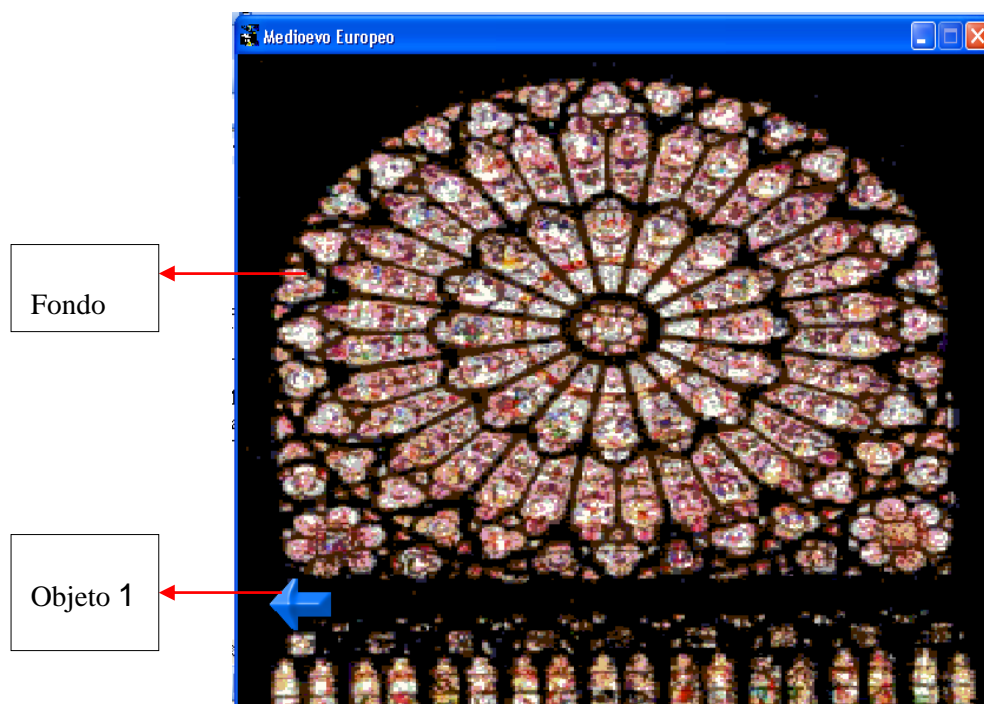
Numero: 050



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 055



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 060



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 065



Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

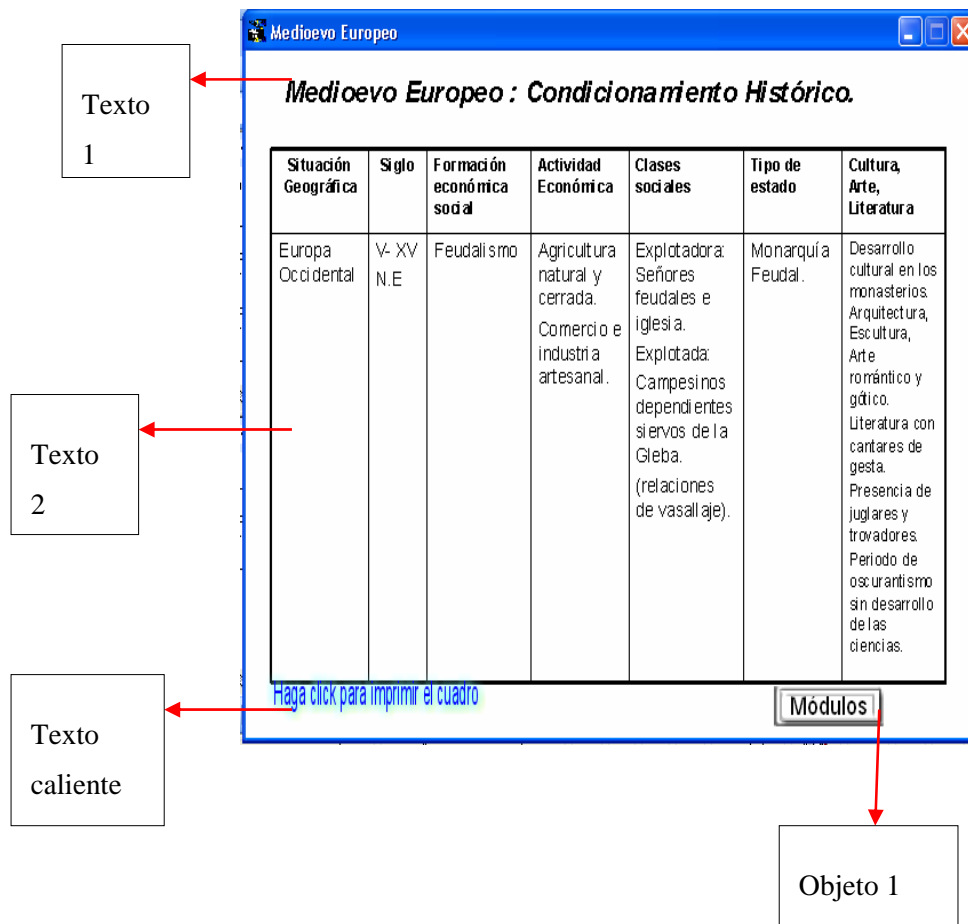
Pantalla: Arte gótico

Numero: 070



Módulo XVI

Pantalla: Impresión



Anexo 6: Descripción de cada pantalla.**Módulo I:** Presentación.**Número 01**

#	Objeto	Descripción- función.
I-01-2	Logotipo de la colección IsmaDan.(animado)	Nos muestra el nombre del software educativo y el nombre que recibe la colección.
I-01-8	Rueda dentada(animado)	Nos muestra una rueda dentada con el nombre de software educativo.
I-01-11	Fondo	Es una imagen lateral de un castillo.
I-01-12	Texto 1	Salida automática del texto donde se muestra el objetivo del software para el estudiante.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

CD: Clic derecho

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
I-01-1	Caja de regalo Animada	ME CI MS CD	Nos muestra un texto llamado presentación . Con este evento posibilita leer y escuchar el objetivo del software para el estudiante que los utilice. Hace desaparecer el letrero de presentación. Hace desaparecer el texto del objetivo del software.
I-01-3	Autores	CI CD	Nos muestra el nombre, la ocupación, y el lugar de origen de los autores del software educativo. Hace desaparecer el texto de los autores.
I-01-4	Ayuda	CI	Nos muestra la ayuda del software educativo y el significado de los botones con una voz en off.
I-01-5	Globo terráqueo	ME CI MS	Nos muestra un letrero que dice mapa. Nos muestra el mapa de Europa Occidental en el 1100 de nuestra era, cuando quedó dividida en pequeños estados en su mayoría del Imperio romano-Germánico. Hace desaparecer el letrero de mapa.
I-01-6	Bola de football	ME CI MS	Nos muestra un letrero que dice Acróstico. Permite visualizar un acróstico que debe ser llenado para evidenciar si se poseen conocimientos de los diferentes conceptos. Hace desaparecer el letrero de acróstico.
I-01-7	Mano	ME CI	Nos muestra la palabra salida. Nos muestra los créditos del software y la

		MS	posibilidad de salir del programa. Hace desaparecer la palabra salida.
I-01-9	Libro	ME CI MS	Hace aparecer un libro con la palabra página siguiente . Nos brinda la posibilidad de dirigirnos hacia el cuadro de condicionamiento histórico. Hace desaparecer el letrero página siguiente.
I-01-10	Armadura	CI	Permite visualizar la estructura que poseían los castillos de la época.

Módulo II: Cuadro de condicionamiento histórico.

Número 01

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción- función.
II-01-17	Fondo	Nos muestra un fondo de color verde .

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

CD: Clic derecho

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
II-01-1	Texto 1	ME	Nos brinda la posibilidad de escuchar una locución y mostrarnos el esquema de navegación de este módulo
		MS	Desaparece la locución y el esquema.
II-01-2	Globo terráqueo	CI	Nos muestra el mapa de Europa Occidental en el 1100 de nuestra era, cuando quedó dividida en pequeños estados en su mayoría del Imperio romano-Germánico.
II-01-3	Texto 2: ejercicios	CI	Nos permite visualizar una slider que nos muestra un tapiz donde se puede escoger el una imagen para responder un tipo específico de ejercicio que tiene relación con los elementos del conocimiento tratados en el software.
II-01-4	Libro abierto	CI	Nos muestra un texto explicando cómo eran las universidades y la enseñanza elemental en niños y niñas.

II-01-5	Botón rojo	ME MS CI	Nos muestra un letrero que dice Botón ortográfico. Hace desaparecer el texto de botón ortográfico. Permite dirigirnos hacia una slider donde se trabaja la ortografía con palabras técnicas de la época feudal y nos propone dos ejercicios ortográficos.
II-01-6	Objeto 4: botón gris	CD CI	Nos muestra el concepto de Feudalismo, el mismo se puede leer y escuchar. Desaparece el concepto.
II-01-7	Texto: Pensamiento filosófico	CI	Posibilita dirigirnos hacia las características que poseía el pensamiento filosófico de la época feudal.
II-01-8	Objeto5: Botón gris	CD CI	Nos muestra el concepto de economía natural y cerrada, que se puede leer y escuchar. Desaparece el concepto
II-01-9	Bola roja con flecha blanca.	CI	Posibilita visitar las características del pensamiento filosófico de al época feudal.
II-01-10	Botón azul	CI	Nos muestra una imagen de personas fuera de una iglesia donde se muestran además las palabras religión e iglesia.
II-01-11	Objeto 8: Botón naranja	CI	Nos muestra 6 tipos de castillos diferentes, así como la posibilidad de acceder a la estructura de los mismos.
II-01-12	Botón morado	CI	Nos explica el desarrollo de las matemáticas, como en la época feudal la influencia de esta fue gracias a los árabes, demás nos plantea como siguió este desarrollo en al etapa del Renacimiento.
II-01-13	Caja de regalo	CI	Podemos ir hacia la presentación del software.
II-01-14	Objeto 11: botó naranja fuerte	CI	Nos muestra varias fotografías de arquitecturas góticas, principalmente religiosas.
II-01-15	Objeto 12: botón amarillo	CI	Nos permite observar una imagen de un monje en un escriptorium.
II-01-16	Objeto 13: botón naranja	CI	Nos muestra un texto sobre el estilo románico y gótico de la época, además tres imágenes sobre una pintura, una escultura y una arquitectura.
II-01-17	Objeto 14: botón gris	CD	Aparece el concepto de monarquía feudal, el mismo se puede leer y escuchar.

		CI	Desaparece el concepto.
II-01-18	Texto 6	CI	Permite realizar la impresión de ese cuadro de condicionamiento histórico.
II-01-19	Botón verde	CI	Permite visualizar a los campesinos dependientes o siervos trabajando en la tierra, se puede apreciar las técnicas que utilizaban para desarrollar la agricultura natural y cerrada.
II-01-20	Texto 4: invasiones	CI	Permite visualizar una imagen de las embarcaciones donde nos plantean las causas y consecuencias de las invasiones de los Árabes, Normandos y Húngaros.
II-01-21	Texto 5: gráfica de tiempo.	CI	Nos muestra una gráfica del tiempo donde están los hechos más fundamentales de la época.

Módulo III: Ayuda

Pantalla: Ayuda

Número 01

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
III-01-1	Objeto 1 : botón gris	Nos muestra un botón que significa que al pulsar con el botón derecho del Mouse sabremos el significado de la palabra que tiene cerca.
III-01-2	Objeto2: libro abierto	Es un librito abierto que nos permite pasar a la página siguiente.
III-01-3	Objeto 4: pelota de football	Es una pelota que nos indica que al pulsar sobre ella con el botón izquierdo del Mouse llegaremos hasta un acróstico que se debe llenar.
III-01-4	Objeto 5: Globo terráqueo	Nos permite con pulsar el botón izquierdo del Mouse dirigirnos hacia el mapa de la época feudal.
III-01-5	Objeto 6: mano abierta	Nos permite pasar a los créditos y a la salida del software educativo.
III-01-6	Objeto 7: Bolas rojas	Permite el desplazamiento hacia delante o hacia atrás con solo pulsar el clic izquierdo.
III-01-7	Objeto 8: Flechas azules	Permite el desplazamiento hacia delante o hacia atrás con solo pulsar el clic izquierdo, están presentes en casi todo el software.
III-01-8	Objeto 9: Botón azul	Permiten interactuar con un tema específico según su color, los mismos se activan pulsando el botón izquierdo del Mouse.
III-01-9	Texto: Concepto	La palabra indica que está estrechamente

		relacionado con el botón gris indicando que hay un concepto importante que aprender.
III-01-10	Texto: Pág Siguiente	Está muy asociado al objeto librito y permite pasar a la página que le sigue.
III-01-11	Texto : Mapa	Está asociado al globo terráqueo, indicándonos que podemos visualizar el mapa de la época feudal, el Imperio de Carlomagno.
III-01-12	Texto: Acróstico y ejercicios.	Está asociada a la pelota de football e indica que se puede visualizar el acróstico y los ejercicios.
III-01-13	Texto: Presentación	Esta siempre asociado a la caja de regalo e indica que siempre se pueden dirigir hacia la presentación.
III-01-14	Texto: salida	Está asociado al mano abierta y donde quiera que esté indica que se puede ir a los créditos y salir.
III-01-15	Textos: Desplazar a...	Está asociado a las bolas rojas o a las flechas azules e indican desplazamiento hacia delante o hacia detrás.
III-01-16	Texto: tema	Está asociado a los botones en colores indicando que se dirigen hacia algún tema del software en específico.
III-01-17	Fondo	Es un paisaje de bosque en comienzo de época otoñal.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

Objetos interactivos:

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
III-01-18	Caja de regalo Animada	CI	Con este evento posibilita dirigirnos hacia la presentación del software educativo
III-01-19	Texto 3: Ayuda	ME MS	Se deja escuchar una alocución sobre el funcionamiento de los botones y su activación con uno u otro clic del Mouse. Se deja de escuchar la alocución

Módulo IV: Mapas
Pantalla mapas.
Número 01
Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
IV-01-1	Fondo	Nos muestra el mapa de Europa Occidental y una explicación de cómo quedó la misma dividida en pequeños estados formando parte del imperio de Carlomagno.
IV-01-2	Texto 1	Nos dice que Europa quedó dividida en pequeños estados para el 1100 después de nuestra era y que la mayoría de ellos formaban parte del imperio de Carlomagno.

Leyenda de descripción de eventos.
CI: Clic izquierdo del Mouse.
Objetos interactivos:

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
IV-01-3	Objeto 1: botón rojo	CI	Permite visualizar el mapa de Europa actual.
IV-01-4	Objeto2: Cuadro de condicionamiento histórico	CI	Nos permite volver al cuadro de condicionamiento histórico.
IV-01-5	Objeto 3: Ejercicio	CI	Permite visualizar un ejercicio de geografía vinculado con la historia.
IV-01-6	Objeto 4: Curiosidades	CI	Permite visualizar cuatro curiosidades de la época feudal y la respectiva explicación.
IV-01-7	Texto caliente: Sacro Imperio Romano Germánico	CI	Posibilita observar el mapa con mayor detenimiento del Imperio de Carlomagno y qué países en la actualidad formaron parte del mismo.

Módulo : IV Mapa
Pantalla :Europa actual.
Número:IV-05
Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
IV-05-01	Objeto 1 animado	Bandera de Francia: nos indica la insignia

		nacional actual de ese país.
IV-05-02	Objeto 2 animado	Bandera de España: nos muestra la insignia nacional actual de ese país.
IV-05-03	Objeto3 animado	Bandera de Alemania: nos muestra la insignia nacional actual de ese país.
IV-05-04	Objeto 4 animado	Bandera de Italia: nos muestra la insignia nacional actual de Italia.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

ME: Mouse entra

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
IV-05-05	Texto caliente: Europa Actual	CI	Permite regresar a la imagen que le dio lugar o sea a la de mapas. Al activarse esta imagen nos permite escuchar un texto sobre la observación actual de los lugares que en el pasado pertenecieron al Imperio Romano Germánico.
IV-4	Objeto2: Fondo	ME	Permite al pasar por el interior del mapa visualizar las banderas nacionales actuales de España, Francia, Alemania e Italia.(estos son algunos países que en el pasado le perteneció al Carlomagno.

Módulo : IV Mapa

Pantalla : Mapa Imperio de Carlomagno

Número:IV-010

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
IV-010-1	Fondo	Mapa de Europa Occidental que nos muestra el Imperio de Carlomagno
IV-010-2	Texto:1	Texto que dice: Haga clic para retroceder.
IV-010-3	Texto:2	Nos muestra una explicación de la extensión que ocupó el Imperio Romano Germánico.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
---	---------	--------	---------------------

IV-010-4	Texto caliente: Imperio de Carlomagno	CI	Permite regresar a la imagen que le dio lugar o sea a la de mapas.
IV-010-5	Objeto2: Fondo	CI	Permite visualizar la biografía de Carlomagno.

Módulo : IV Mapa

Pantalla : Biografía de Carlomagno

Número:IV-015

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
IV-015-1	Fondo	Es de color verde por la tendencia a relajar psicológicamente.
IV-015-2	Texto:1	Nos permite conocer la vida y obra de Carlomagno.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
IV-015-3	Imagen 1	CI	Permite regresar a la imagen que le dio lugar o sea a la de mapa del Imperio.

Módulo : IV Mapa

Pantalla : Curiosidades

Número:IV-020

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
IV-020-1	Fondo	Es de color verde por la tendencia a relajar psicológicamente.
IV-020-2	Texto:1	Nos explica cómo era que gracias a las armaduras el hombre podía participar en los torneos y combates para protegerse.
IV-020-3	Texto 2	Nos dice que en esa imagen lo que se observa es un yelmo con visera, o sea la protección que llevaba en la cabeza el hombre cuando usaba la armadura.
IV-020-4	Texto 3	Nos explica la evolución del torno como máquina herramienta y os ubica el mismo en el tiempo.
IV-020-5	Texto 4	Nos explica cómo era que se debían llevar

		puestas las lentes (espejuelos) de la época.
--	--	--

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
IV-020-6	Imagen 1: Armadura	ME MS	Permite escuchar en off la explicación del texto 1. Permite dejar de escuchar la alocución del texto 1.
IV-020-7	Imagen 2: Yelmo	ME MS	Permite escuchar en off el texto 2. Permite dejar de escuchar la alocución del texto 2.
IV-20-8	Imagen 3: torno	ME MS	Permite escuchar en off el texto 3 Permite dejar de escuchar la alocución del texto 3.
IV-20-9	Imagen 4: Lentes	ME MS	Permite escuchar en off el texto 4 Permite dejar de escuchar la alocución del texto 4.
IV-20-10	Objeto 1: Curiosidades	CI	Permite pasar ala imagen que el dio lugar, o sea al mapa del Imperio de Carlomagno.

Módulo : IV Mapa

Pantalla : Organigrama de módulos

Número:IV-025

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
IV-025-1	Objeto 1: Etiqueta Armadura	Nos muestra el nombre de la etiqueta armadura.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
IV-025-2	Objetos interactivos	CI	Posibilita dirigirse hacia la slider correspondiente al nombre de la etiqueta.

Módulo V: Acróstico

Número 01

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
V-01-1	Fondo	Nos muestra un castillo de la época con cielo azul.
V-01-2	Objeto 4: Barras del acróstico.	Son las barras horizontales y verticales del acróstico que serán llenadas.

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

CD: Clic derecho

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
V-01-3	Objetos 1 Nota musical	ME	Nos brinda un ejercicio de ortografía que dice: Haga una lista con las palabras utilizadas y clasifíquelas.
V-01-4	Objeto 2 : letras	CI CD	Permite la selección de la letra que voy a colocar dentro del acróstico. Permite dejar fija la letra seleccionada dentro del acróstico.
V-01-5	Objeto 3: Muñeco con sombrero	CI MS	Permite visualizar un slogan que dice: ¡Hay que derrocar a la monarquía! Permite retirar el slogan.
V-01-6	Objeto 5: pelota de football	ME MS CI	Permite darle lectura a un slogan que dice: GOOL!! EN EJERCICIOS. Permite la salida del slogan antes mencionado. Permite ir hacia otro módulo llamado ejercicios.
V-01-7	Objeto 6: Botón blanco Módulos	CI	Permite pasar al organigrama de los diferentes módulos del software educativo.
V-01-8	Objeto 7: Caja de regalos	CI	Permite dirigirnos hacia la presentación del software educativo.
V-01-9	Objeto 8: Número.	CI CD	Aparece el enunciado que permite llenar las barras verticales del acróstico. Hace desaparecer el enunciado.
V-01-10	Objeto 9	CI CD	Aparece el enunciado que permite llenar las barras horizontales del acróstico. Hace desaparecer el enunciado.
V-01-11	Texto caliente	ME	Permite leer las orientaciones para llenar el acróstico.

		MS	Hace desaparecer las orientaciones del llenado del acróstico.
--	--	----	---

Módulo VI: Salida

Número 01

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
VI-01-1	Texto 1: Créditos	Nos muestra el nombre del módulo: Créditos.
VI-01-2	Objeto 1: buzón de correos	Es un buzón que aparece abierto y que permite posteriormente visualizar la dirección de correo de los autores.
VI-01-3	Fondo	De color carmelita con una pluma
VI-01-4	Texto 2: IsmaDan	Nombre de la colección de softwares educativos que realizó el producto Medioevo Europeo.
VI-01-5	Texto 3	El mismo nos da a conocer las personas que participaron en la confección del mismo y los lugares donde se puso en práctica.
VI-01-6	Objeto 4: Rueda dentada	Símbolo que identifica al software educativo.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VI-01-7	Objeto 2: Mano	CI	Permite la salida del software educativo.
VI-01-8	Botón 1	CI	Permite empezar desde el principio posibilitando la lectura nuevamente de los créditos.
VI-01-9	Botón 2	CI	Permite detener la corrida de los créditos.
VI-01-10	Botón 3	CI	Permite comenzar la corrida de los créditos.
VI-01-11	Objeto 3	CI	Permite retornar a la presentación del software educativo.

Módulo VII: Ejercicios

Número 01

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
VII-01-1	Texto 1: Ejercicios	Nos muestra el nombre del módulo: Ejercicios.
VII-01-2	Texto 2 : Indicaciones	Nos indica qué hacer con la pelota de football, este solo se activa cuando activamos el evento de la pelota.
VII-01-3	Fondo	Nos muestra el mapa donde se evidencia el reino de Francia y el Sacro Imperio Romano Germánico.
VII-01-4	Imagen 1: Castillo	Nos muestra con ayuda de la pelota el ejercicio Completa y aprende.
VII-01-5	Imagen 2: Molino de viento.	Nos muestra con ayuda de la pelota el ejercicio Relaciona y visualiza.
VII-01-6	Imagen 3: Veleros	Nos muestra con ayuda de la pelota el ejercicio Marca y aprende.
VII-01-7	Imagen 4: Iglesia	Nos muestra con ayuda de la pelota el ejercicio Toca en las campanas del saber y descubre.
VII-01-8	Imagen 5: Caballero	Nos muestra con ayuda de la pelota el ejercicio Geopuzzle.
VII-01-9	Imagen 6: Carlomagno	Nos muestra con ayuda de la pelota el ejercicio Completa y evalúa.

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra.

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VII-01-10	Objeto 1 flecha azul	CI	Permite pasar a la slider de acróstico.
VII-01-11	Objeto 2: Módulos	CI	Permite dirigirnos hacia el organigrama del software educativo.
VII-01-12	Objeto 3: pelota de football	ME MS CI	Permite visualizar la siguiente instrucción: Con el clic izquierdo del Mouse arrastre la pelota hasta el lugar donde se encuentra la imagen deseada. Permite que la instrucción desaparezca. Permite arrastrar la pelota sin soltar el Mouse hasta la imagen que deseamos y al despegar el dedo del Mouse se abre la imagen seleccionada dando paso al ejercicio que contiene la misma.

Módulo: VII: Ejercicios
Pantalla: Completa y Aprende
Número: VII-05
Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
VII-05-1	Texto 1	Nos muestra los párrafos que deben ser llenados por los alumnos.
VII-05-2	Objeto 3: Letras de B o M.	Nos indica que la palabra escrita en la línea ha sido correcta.
VII-05-3	Fondo	Nos muestra un fondo de color verde.
VII-05-4	Objeto 1: Completa y aprende.	Nos muestra el nombre del ejercicio y la dirección de correo electrónico de los autores.

Leyenda de descripción de eventos.
CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VII-05-5	Objeto 2: Flecha azul	CI	Nos posibilita regresar a la slider anterior, o sea a ejercicios.
VII-05-6	Objeto 4: Botón amarillo verifica	CI	Posibilita al colocar las palabras en la línea determinar si son correctas o no, eso se sabe al observar la letra B o M.

Módulo VII: Ejercicios
Pantalla: Relaciona y visualiza
Número: VII-010
Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
VII-010-1	Objeto 1	Nos muestra con una figura el nombre del ejercicio: Relaciona y Visualiza.
VII-010-2	Texto 1: El infante vengador	Es un texto sobre un romance caballeresco, que trata sobre el enfrentamiento de un caballero con un traidor.
VII-010-3	Texto 2: concepto	Es una definición sobre Monarquía feudal.
VII-010-4	Texto 3:	Es una definición sobre Feudalismo.
VII-010-5	Texto 4:	Es una definición sobre Religión.
VII-010-6	Texto 5:	Es un concepto sobre Agricultura natural y cerrada.

VII-010-7	Texto 6	Es un concepto sobre arte Gótico.
-----------	---------	-----------------------------------

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

CD: Clic derecho del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VII-010-8	Objeto 2: Barra de desplazamiento	CI	Permite el desplazamiento hacia arriba y hacia abajo del texto (dejando el clic sin levantar el dedo y desplazando al mismo tiempo el Mouse)
VII-010-9	Objeto 3: Input	Este objeto está programado	Va sumando cada vez que la palabra se coloca encima del concepto hasta llegar a 5, posteriormente hace aparecer a los objetos 5 y 6.
VII-010-10	Objeto 4: flecha azul	CI	Posibilita regresar a la slider central de ejercicios.
VII-010-11	Objeto 5 : Botón amarillo	CI CD	Aparece el texto del romance “El infante vengador” Desaparece el texto del romance.
VII-010-12	Objeto 6: Botón amarillo	CI CD	Aparece un video sobre un batalla feudal. Desaparece el video de la batalla feudal.
VII-010-13	Objeto 7: Feudalismo	CI	Se arrastra sin soltar el dedo del Mouse hasta el texto 3.
VII-010-14	Objeto 8: Religión	CI	Se arrastra sin soltar el dedo del Mouse hasta el texto 4.
VII-010-15	Objeto 9: Monarquía feudal	CI	Se arrastra sin soltar el dedo del Mouse hasta el texto 1.
VII-010-16	Objeto 10: Arte gótico	CI	Se arrastra sin soltar el dedo del Mouse hasta el texto 6.
VII-010-17	Objeto 11	CI	Se arrastra sin soltar el dedo del Mouse hasta el texto 5.

Módulo VII: Ejercicios.

Pantalla: Marca y Aprende

Número: 015

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
VII-015-1	Objeto 1: Marca y Aprende	Nombre del ejercicio con fondo de madera, nos indica lo que hay que hacer.
VII-015-2	Texto 2: Orden del ejercicio 1	Nos indica que hay que marcar por quiénes fueron llevadas a cabo las invasiones a Europa.
VII-015-3	Texto 3: Orden del ejercicio 2	Nos indica que se deben marcar las causas de las invasiones.
VII-015-4	Texto 4: Incisos del ejercicio.	Nos indica los elementos a marcar del ejercicio 2.
VII-015-5	Texto 5: Orden del ejercicio 3	Nos indica que se debe marcar las consecuencias de las invasiones.
VII-015-6	Texto 6: incisos del ejercicio 3	Nos indica los elementos a marcar del ejercicio 3.
VII-015-7	Objeto 4: Palomita verde	Si el ejercicio está correcto sale este objeto, sino aparecerá una cruz rosada.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VII-015-8	Objeto 2: Imput	Este objeto está programado	Va sumando cada vez que se marca la casilla gris de forma correcta., de marcar la casilla de forma incorrecta resta la puntuación de la pregunta, el total de puntuación de incisos correcto es de 35.
VII-015-9	Objeto 4: Flecha azul	CI	Permite el regreso hacia la slider general de ejercicios.
VII-015-10	Objeto 5: Casilla gris	CI	Permite visualizar si la pregunta está correcta o no.

Módulo VII: Ejercicios.

Pantalla: Las campanas del saber

Número: 020

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
VII-020-01	Imagen1: Palomas	Son dos palomitas con sobres en sus picos y plantea “soluciona el ejercicio” muestra también la dirección de correo de los autores del software educativo.
VII-020-02	Texto 1: orden del ejercicio.	Plantea la siguiente orden: determine tres acciones que emprendió la iglesia para convertirse en el gran señor feudal de la Edad Media.

VII-020-03	Texto 2: Llegaron de Mongolia los primeros americanos.	Nos explica una teoría sobre la llegada de los primeros habitantes americanos.
VII-020-04	Fondo	Es de color azul, por la acción psicológica que transmite.
VII-020-05	Texto 3	Nos plantea que la política expansionista de la iglesia favoreció la extensión del régimen feudal en Europa, elemento este que es correcto, por lo que hay que marcarlo.
VII-020-06	Texto 4	Plantea que los señores feudales le dan grandes donativos a la iglesia y la hacen más rica, elemento este que es incorrecto por lo que no hay que marcarlo.
VII-020-07	Texto 5	Plantea que los monjes trabajaban la tierra con tesón, elemento este que es incorrecto por lo que no hay que marcarlo.
VII-020-08	Texto 6	Plantea que la iglesia se va a encargar de los asuntos económicos y políticos, por lo que va a obtener un lugar predominante en el régimen, elemento este que es correcto por lo que hay que marcarlo.
VII-020-09	Texto 7	Plantea que la iglesia se va a apoderar de extensos territorios, elemento este que es correcto por lo que hay que marcarlo. (los elementos correctos se ponen más claros que el resto).
VII-020-10	Texto 8: Nombre del ejercicio.	Nos plantea el nombre del ejercicio: Toca las campanas del saber y descubre.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

ME: Mouse entra

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VII-020-11	Objeto 2: Flecha azul	CI	Permite regresar a la slider que le dio lugar, o sea a ejercicio.
VII-020-12	Objeto 3: Barra espaciadora	CI	Sin despegar el dedo del clic izquierdo del Mouse se corre hacia arriba y hacia abajo la barra permitiendo la lectura al texto.
VII-020-13	Objeto 4: Botón rojo 5	CI	Posibilita al ser correcto el texto que aparezca la campana 3.

VII-020-14	Objeto 5: Botón rojo 4	CI	Posibilita que el texto desaparezca por ser incorrecto.
VII-020-15	Objeto 6: Botón rojo 3	CI	Posibilita que el texto desaparezca por ser incorrecto.
VII-020-16	Objeto 7: Botón rojo 2	CI	Posibilita al ser correcto el texto que aparezca la campana 2.
VII-020-17	Objeto 8: Botón rojo 1	CI	Posibilita al ser correcto el texto que aparezca la campana 1.
VII-020-18	Objeto 9: Campana 3	ME CI	Sale el texto “Lucha contra la peste” para darle mayores conocimientos a los estudiantes sobre esta enfermedad. Desaparece el texto “Lucha contra la peste”
VII-020-19	Objeto 10: Campana 2	ME CI	Sale el texto “Preámbulo capítulos de la constitución” para darle mayores conocimientos a los estudiantes sobre nuestra ley de leyes. Desaparece el texto de la constitución.
VII-020-20	Objeto 11: Campana 1	ME CI	Sale el texto “Llegaron de Mongolia los primeros americanos” para darle mayores conocimientos a los estudiantes sobre el doblamiento americano. Desaparece el texto “Lucha contra la peste”

Módulo : VII Ejercicios
Pantalla : Ejercicio Geopuzzle
Número:IV-025
Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
VII-025-1	Fondo	Es de color verde por la tendencia a relajar psicológicamente.
VII-025-2	Texto:1	Nos muestra el nombre del ejercicio: Geopuzzle.
VII-025-3	Texto 2	Nos muestra la orden del ejercicio.
VII-025-4	Texto 3	Nos plantea que debemos confirmar el resultado dando clic en el botón amarillo.
VII-025-5	Texto 4	Nos brinda las opciones que debemos analizar para determinar si son verdaderas o falsas.
VII-025-6	Imagen 1: porción del mapa del Imperio de Carlomagno.	Nos muestra una porción del Imperio de Carlomagno, la misma se muestra solo cuando se haya realizado el ejercicio y su verificación.
VII-025-7	Objeto 5: mapa	Esta mapa que se encuentra detrás del globo terráqueo tiene al función de mostrarnos cómo es

		el mapa que vamos a descubrir una vez respondido el ejercicio correctamente.
--	--	--

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VII-025-8	Objeto 1	CI	Flecha azul con nombre ejercicio que nos posibilita dirigirnos hacia el módulo de ejercicios.
VII-025-9	Objeto 2: botones cuadrados grises	CI	Posibilita escribir con ayuda del teclado la letra V O F según corresponda.
VII-025-10	Objeto 3: botón amarillo	CI	Posibilita una vez escrito dentro de los cuadrados grises, la verificación del ejercicio, al realizarlo correctamente aparecerá el mapa que se encuentra dentro del cuadrado blanco a la izquierda.
VII-025-11	Objeto 4: Globo terráqueo.	CI	Posibilita retornar a la imagen que le dio lugar, o sea el mapa del Imperio de Carlomagno.

Módulo VII: Ejercicios.

Pantalla: Completa y aprende sobre el Feudalismo.

Número: 030

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
VII-030-01	Texto 1	Es un párrafo que hay que completar con las palabras correctas.
VII-030-02	Texto 2: Instrucciones	Permite conocer que el texto que está a su derecha son los pasos a seguir para el llenado de las líneas en el párrafo.
VII-030-03	Texto 3: Explicación de instrucciones	Nos muestra cómo llenas el párrafo de al siguiente manera. “Arrastra y completa con la palabra o frase correspondiente, lee cuidadosamente, cada vez que cometes un error pierdes dos puntos”
VII-030-04	Fondo	Es de color verde por la acción psicológica que posee.

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra.

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VII-030-05	Objeto 1: Monasterios	CI	Se arrastra sin soltar el dedo del Mouse hasta la línea correspondiente, lo mismo sucede con el resto de las palabras que están coloreadas en rojo con fondos amarillos.
VII-030-06	Objeto 2: flecha azul	CI	Permite pasar a la slider que le dio lugar o sea a ejercicios.
VII-030-07	Objeto 3: Barra espaciadora.	CI	Permite darle lectura al texto de instrucciones
VII-030-08	Objeto 4: Input	Este objeto está programado	Va sumando cada vez que se coloca correctamente la palabra en la línea hasta llegar a 10 puntos.
VII-030-09	Objeto 5: libro abierto	ME MS	Muestra el nombre del ejercicio “Completa y aprende sobre el Feudalismo” Desaparece el nombre del ejercicio.

Módulo VIII: Sistema de enseñanza.

Número 01

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
VIII-01-1	Fondo	De color verde por la función psicológica que posee.
VIII-01-2	Imagen 1	Permite la visualización de la universidad de Oxford.
VIII-01-3	Texto 1:	Nos explica el surgimiento de las universidades en Europa, así como el plan de estudio que poseían.
VIII-01-4	Texto 2:	Nos explica cómo era la enseñanza elemental de niños y niñas en la Edad Media.

Leyenda de descripción de eventos.

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Evento	Acción- descripción
VIII-01-5	Objeto1: Universidades	CI	Permite regresar a la imagen que le dio lugar, o sea al cuadro de condicionamiento
VIII-01-6	Objeto 2: La enseñanza elemental	CI MS	Permite que aparezca el texto donde se explica cómo era la enseñanza de los niños y niñas en la Época feudal. Permite que el texto desaparezca.
VIII-01-7	Objeto 3: Oxford	CI MS	Permite observar la universidad de Oxford. Permite que la imagen de la universidad desaparezca
VII-01-8	Objeto 4: Módulos	CI	Permite ir hacia el organigrama del software.

Módulo IX: Ortografía

Número 01

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
IX-01-1	Fondo	De color verde por la función psicológica que posee.
IX-01-2	Texto ortográfico.	Nos muestra las palabras ortográficas que los alumnos deben dominar durante el estudio de la época feudal.
IX-01-3	Texto 1: ejercicio	Nos muestra que en ese lugar hay un ejercicio que se puede realizar.
IX-01-4	Texto 2:	Nos indica que esa slider tiene como nombre: Palabras ortográficas del Medioevo Europeo.

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción- descripción
IX-01-5	Objeto1: Completa los espacios en blanco.	CI	Permite dirigirnos hacia un nuevo ejercicio de completar espacios en blanco teniendo en cuenta los grafemas de las palabras.
IX-01-6	Objeto 2: Librito abierto.	ME MS	Permite visualizar un ejercicio que plantea: Ordene alfabéticamente estas palabras. Clasifíquelas teniendo en cuenta las reglas de acentuación. Redacte oraciones con estas palabras utilizando el contexto histórico, permite además que el texto que dice ejercicio desaparezca. Desaparece la orden del ejercicio y vuelva a aparecer la palabra ejercicio.
IX-01-7	Objeto 3: Módulos	CI	Permite dirigirnos hacia el organigrama del software educativo.
IX-01-8	Texto caliente	CI	Permite salir a la imagen que le dio lugar o sea al cuadro de condicionamiento histórico.
IX-01-9	Objeto 4: Sobresdrújula	CI	Permite escuchar la regla de las palabras sobresdrújulas.
IX-01-10	Objeto 5: Esdrújulas	CI	Permite escuchar la regla de las palabras esdrújulas.
IX-01-11	Objeto 6: Llanas	CI	Permite escuchar la regla de las palabras llanas.
IX-01-12	Objeto 7: Agudas	CI	Permite escuchar la regla de las palabras agudas.
IX-01-13	Objeto 8: Reglas generales de acentuación	CI	Permite escuchar en que consisten las reglas generales de acentuación

Módulo IX: Ortografía

Pantalla: Completa los espacios en blanco.

Número: 05

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
IX-05-01	Texto 1: Los juglares y trovadores.	Identifica que el texto trata sobre los juglares y trovadores.
IX-05-02	Texto 2: Contenido	Nos explica las características que poseían los juglares y trovadores en la época feudal.
IX-05-03	Fondo	De color verde con flores por la acción psicológica que realiza.
IX-05-04	Objeto 4 : Viñetas	Las mismas aparecen si la letra está

		correctamente ubicada, de ser incorrecto aparecerá una cruz rosada.
IX-05-05	Objeto 1: Título del ejercicio	Nos muestra que el nombre del ejercicio es Completa los espacios en blanco.

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción- descripción
IX-05-06	Objeto 2: Flecha azul	CI	Permite regresar a la slider que el dio origen o sea la de ortografía de la época feudal.
IX-05-07	Objeto 3: Módulos	CI	Permite dirigirnos hacia el organigrama del software educativo.

Módulo X: Gráfica del tiempo.

Número 01

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
X-01-1	Texto 1: siglos	Identifica que los números que se encuentran debajo de la palabra son los siglos donde se desarrolla la época feudal.
X-01-2	Texto 3:	Nos indica que en los elementos señalados por las llaves se desarrolla el primer período de la alta edad media y el siglo V al XV de desarrolla la época feudal.
X-01-3	Objeto 2	Es la gráfica del tiempo, que permite visualizar algunos sucesos importantes ocurridos en la época feudal.
X-01-4	Texto 3	Este texto al igual que otros similares nos indica que un hecho histórico ocurrió en ese momento.
X-01-5	Texto 4: ejercicio	Nos muestra un ejercicio integrador que presenta la relación con la matemática y la intencionalidad política al relacionar el resultado del mismo con un hecho histórico de nuestro país.

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción- descripción
X-01-6	Texto caliente: Peste bubónica.	CI	Permite dirigirnos hacia una nueva slider que nos habla sobre la Peste bubónica, la enfermedad que azotó a Europa en el siglo XV.
X-01-7	Texto 2: Aplicación de nuevas técnicas de trabajo	ME CI	Aparece una manito indicando que ese es un texto sensible. Permite observar las técnicas económicas empleadas en la época y una alocución que plantea: Principales técnicas feudales.
X-01-8	Objeto 3: módulos	CI	Permite dirigirnos hacia el organigrama del software educativo.
X-01-9	Objeto 4: ejercicio	ME MS	Permite que aparezca y se escuche el ejercicio integrador del que se habló anteriormente. Permite la desaparición del ejercicio integrador.
X-01-10	Objeto 5: Botón morado	CI	Permite observar una nueva slider que explica lo concerniente a las invasiones de los Árabes, Normandos y Húngaros.
X-01-11	Objeto 1: Gráfica de tiempo de la Edad Media	CI	Permite regresar al cuadro de condicionamiento histórico.

Módulo X: Gráfica del tiempo.

Pantalla: Principales técnicas feudales.

Número: 05

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
X-05-01	Fondo	Es de color verde con una mano dándole un objeto a otra en función de cooperación.
X-05-02	Texto 1: Molino	Nos explica las funciones del molino y de la energía que utiliza este.
X-05-03	Texto 2: Instrumentos de trabajo.	Nos explica que la azada, hoz, pala y guadaña fueron instrumentos utilizados en la época feudal y que en la actualidad también se utilizan.

X-05-04	Texto 3: Arado.	Nos describe y explica las funciones del arado, así como la importancia para el ser humano.
---------	-----------------	---

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción- descripción
X-05-05	Texto caliente	CI	Permite volver a la slider anterior, o sea a la gráfica del tiempo.
X-05-06	Imagen 1: Molino	ME	Permite escuchar la alocución que se encuentra en el texto 1.
		MS	Se deja de escuchar la alocución.
X-05-07	Imagen 2: Arado	ME	Permite escuchar la alocución que se encuentra en el texto 3.
		MS	Se deja de escuchar la alocución.
X-05-08	Imagen 3: Instrumentos	ME	Permite escuchar la alocución que se encuentra en el texto 3.
		MS	Se deja de escuchar la alocución.

Pantalla: La Peste.

Módulo: X Gráfica de tiempo

Número: 010

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
X-010-1	Fondo	Es en formas de burbujas simulando las pompas de jabón (en un momento determinado se explica que la enfermedad de la Peste se propagaba por la falta de higiene, de ahí que se representen las burbujas para identificar que el baño adecuado es una forma de combatir al enfermedad).
X-010-2	Texto 1	Es el concepto de peste con una breve explicación de los diferentes tipos que existen.
X-010-3	Texto 2: Rutas de la peste , click	Significa que se puede dar un clic dentro del mapa pequeño para que este se amplie.

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

CD: Clic derecho del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción- descripción
X-010-4	Objeto 1: mapa de la región oriental del planeta	MS ME	En un primer momento se cambia el mapa y nos muestra las rutas de la Peste negra para el año 1348. En un segundo momento desaparece Muestra la ruta de la Peste para el año 1349
X-010-5	Objeto 2: Cámara de vídeo	CI CD	Muestra una pantalla donde se puede apreciar un dibujo animado sobre el agua y la higiene. Hace desaparecer la pantalla.
X-010-6	Texto caliente Salir	CI	Permite regresar a la imagen que le dio lugar o sea a la gráfica del tiempo.
X-010-7	Objeto 3:mapa	CI CD	Permite visualizar el mapa de la región oriental del planeta, mostrándonos como los comerciantes peregrinos y viajeros propagaron la enfermedad de la Peste hacia el oeste en los años desde 1333 hasta 1347.

Módulo: XI Invasiones

Número 01

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción- función.
XI-01-1	Fondo	La imagen de fondo tiene unos veleros, eran naves parecidas a las que se usaron en la época por las tribus bárbaras para incursionar en el continente.
XI-01-2	Texto 2	Nos explica la procedencia de los pueblos que atacaron a Europa y que aportes fundamentales realizaron los Árabes (este texto no es fijo cuando sale la slider, el mismo se activa cuando es activado el texto caliente 1 , en ese mismo espacio salen las demás informaciones de la slider)

Leyenda de descripción de eventos.

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

CI: Clic izquierdo del Mouse.

CD: Clic derecho del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción- descripción
XI-01-3	Texto caliente 1: Nombre de la slider.	ME	Nos explica de dónde provenían las invasiones y qué adelantos trajeron consigo y dejaron en el continente.
		MS	Desaparece el texto ya leído.
XI-01-4	Texto caliente	ME	Nos permite leer las causas que provocaron las

	2: Causas	MS	invasiones al continente. Desaparece el texto ya leído.
XI-01-5	Texto caliente 3:Consecuencias	ME MS	Permite leer las consecuencias que provocaron estas invasiones. Desaparece el texto ya leído
XI-01-6	Objeto 1: Módulos	CI	Permite dirigirnos hacia el organigrama del software educativo.
XI-01-7	Objeto 2: ejercicios	CI	Posibilita dirigirnos hacia una slider que posee un ejercicio llamado marca y aprende.
XI-01-8	Objeto 3: Flecha azul.	CI	Permite dirigirnos hacia el módulo de gráfica del tiempo, pues las invasiones están dentro de los sucesos más importantes a ubicar temporalmente, de ahí que el alumno o profesor pueda llegar a las invasiones no solo a través del cuadro de condicionamiento sino también mediante la gráfica
XI-01-9	Objeto 4: Cuadro de condicionamiento histórico.	CI	Permite dirigirnos hacia el cuadro de condicionamiento histórico, o sea al origen de la slider de las invasiones.
XI-01-10	Texto caliente 4 Mapa	ME MS	Permite visualizar un mapa de Europa donde se muestran los lugares de donde provenían las invasiones por parte de los Árabes, Normandos y Húngaros. Desaparece el mapa.

Módulo XII: Pensamiento filosófico.

Número 01

Objetos no interactivos.

#	Objeto	Descripción- función.
XII-01-1	Texto 1	Nos muestra el nombre de esa slider, la misma trata sobre el pensamiento filosófico de la época feudal.
XII -01-2	Fondo	Es de color verde, según se acción psicológica tiende a tranquilizar y relajar los sentidos.
XII-01-3	Texto 2	Nos permite leer las características que poseía el pensamiento filosófico de la época.

Leyenda de descripción de eventos.

CI: Clic izquierdo del Mouse.

CD: Clic derecho del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción- descripción
XII-01-4	Objeto 1: Botón gris	CD CI	Permite explicar la función que tuvo la filosofía en la época. Hace que desaparezca la explicación anterior.
XII-01-5	Objeto 2: Botón gris	CD CI	Aparece el concepto de Escolástica. Desparece el concepto anterior.
XII-01-6	Objeto 3: Botón gris	CD CI	Aparece el concepto de Patrística. Desaparece el concepto anterior.
XII-01-7	Objeto 4: Botón azul	CI	Permite observar una imagen de San Agustín.
XII-018	Objeto 5: Bola roja con flecha blanca.	CI	Permite regresar al cuadro de condicionamiento histórico.
XII-01-9	Objeto 6: Botón azul claro.	CI	Permite observar una imagen de Santo Tomás.
XII-01-10	Objeto 7: Módulos	CI	Permite observar el organigrama del software educativo.

Módulo XII: Pensamiento filosófico.

Pantalla: San Agustín

Número 05

Objetos no interactivos

#	Objetos	Descripción, función
XII-05-01	Fondo	Nos muestra una imagen de San Agustín
XII-05-02	Texto 1	Nos explica algunos elementos de la vida de San Agustín.

Leyenda de descripción de eventos:

CI: Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos.

#	objetos	Evento	Acción
XII-05-03	Objeto 1: Flecha azul	CI	Nos permite dirigirnos hacia la slider anterior, o sea a las características del pensamiento filosófico.

Módulo XII: Pensamiento filosófico.

Pantalla : Santo Tomás de Aquino

Número 010

Objetos no interactivos

#	Objetos	Descripción, función
XII-010-01	Fondo	Nos muestra una imagen de Santo Tomás de Aquino.
XII-010-02	Texto 1	Nos explica algunos elementos de la vida de Santo Tomás de Aquino.

Leyenda de descripción de eventos:

CI: Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos.

#	objetos	Evento	Acción
XII-010-03	Objeto 1: Flecha azul	CI	Nos permite dirigirnos hacia la slider anterior, o sea a las características del pensamiento filosófico.

Módulo XIII: Clases sociales

Número 01

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XIII-01-1	Fondo	Nos muestra una llanura donde se puede apreciar a los campesinos dependientes trabajar la tierra, los instrumentos de trabajo que utilizaban en la época, la tracción animal, el vestuario de los campesinos, el tipo de sembrado, una parte del granero donde guardaban los alimentos y una parte de la casa del señor feudal.
XIII-01-2	Texto 1	Nos explica en qué consistía la servidumbre en la época, así como los tipos de renta que tenían que pagar los campesinos dependientes.
XIII-01-3	Objeto 3 : Pantalla de vídeo	Nos muestra como era la vida de los hombres en la época feudal.

Leyenda de descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

CD-Clic derecho del Mouse

ME-Mouse entra

MS- Mouse sale

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XIII-01-4	Texto caliente	ME	Permite que se observe y se escuche una alocución sobre el significado de la servidumbre feudal y la vida de los campesinos dependientes, así como los tipos de renta que tenían que pagar.
		MS	Hace desaparecer el texto anterior.

		CI	Posibilita regresar al cuadro de condicionamiento histórico.
XIII-01-5	Objeto 1: cámara de vídeo	CI CD	Hace aparecer una pequeña pantalla que posibilita observar y escuchar un video sobre la vida de los hombres en al época feudal. Hace que desaparezca el video anterior.
XIII-01-6	Objeto 2 : Control del video	CI CD	Acciona el control del vídeo provocando que comience el dibujo animado, dicho control posee tres botones , el primero de izquierda a derecha posibilita repetir el dibujo desde el principio, el segundo detiene el mismo en el lugar que se desee, el tercero le da comienzo al dibujo animado Desaparece el control del vídeo.
XIII-01-7	Objeto 4: Módulos	CI	Posibilita dirigirnos hacia la estructura modular del software en caso de pérdida.

Módulo XIII: Clases sociales

Pantalla: Iglesia

Número 05

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XIII-05-01	Texto 1	Nos menciona las acciones que tuvo que emprender la iglesia para consolidar su posición en el reino de los francos.
XIII-05-02	Texto 2: concepto de iglesia	Nos muestra el concepto de iglesia: Templo o institución religiosa para la celebración del culto religioso, reunión de fieles.
XIII-05-03	Texto 3: concepto de religión	Nos muestra el concepto de religión: Conjunto de creencias o dogmas acerca de la divinidad y de las practicas rituales.
XIII-05-04	Fondo	Nos muestra una imagen donde se puede apreciar una iglesia de fondo y personas religiosa agrupadas.

Leyenda de descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

CD-Clic derecho del Mouse

ME-Mouse entra

MS- Mouse sale

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
---	---------	---------	----------------------

XIII-05-05	Texto Caliente 1: Iglesia	ME MS CI CD	Permite conocer el concepto de iglesia. Hace desaparecer el concepto de iglesia. Nos explica qué sucedió con la iglesia a la caída del Imperio Romano de Occidente y las acciones de la misma para consolidar su posición en el reino de los francos. Desaparece el texto anterior.
XIII-05-06	Texto caliente 2: religión	ME MS	Permite mostrar el concepto de religión. Posibilita que desaparezca el concepto de religión.
XIII-05-07	Objeto 1: Cuadro de condicionamiento Histórico.	CI	Permite regresar al cuadro de condicionamiento histórico.
XIII-05-08	Objeto 2 : módulo	CI	Posibilita dirigirnos hacia la estructura modular del software en caso de pérdida.

Módulo XIV: Tipo de estado. Castillos
Número 01
Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XIV-01-1	Imagen 2	Nos muestra el castillo de Edimburgo.
XIV-01-2	Imagen 3	Nos muestra el castillo de Crusader.
XIV-01-3	Imagen 4	Nos muestra el castillo de Dover.
XIV-01-4	Imagen 5	Nos muestra el castillo Eraw de Transilvania.
XIV-01-5	Texto 1	Nos explica determinadas características que se debían tener en cuenta para construir un castillo.
XIV-01-6	Fondo	Es de color verde por las características psicológicas del mismo.

Descripción de eventos
 CI- Clic izquierdo del Mouse
 ME-Mouse entra
 MS- Mouse sale

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XIV-01-7	Imagen 1: Castillo de Bodiam	ME MS	Aparece un cuadro con una explicación sobre características constructivas que tenían los castillos y cómo fueron estos evolucionando hasta el siglo XIV. Desaparece el cuadro con la explicación anterior.
XIV-01-8	Objeto 3: Paloma	CI	Realiza un recorrido por todos los castillos y llega hasta donde dice esquema.
XIV-01-9	Objeto 1: flecha azul	CI	Permite regresar al cuadro de condicionamiento histórico.
XIV-01-10	Texto caliente: Esquemas	CI	Permite pasar a una nueva slider que describe las características internas de los castillos.
XIV-01-11	Objeto 2: Módulos	CI	Permite realizar un recorrido por los módulos del software educativo, sirve además para orientarse por el software en caso de pérdida.
XIV-01-12	Imagen 6: Castillo de Jimeji Japón	CI	Permite dirigirnos hacia una nueva slider sobre el Palacio Imperial Chino y poder disfrutar de sus interiores.

Módulo XIV: Tipo de estado. Castillos
 Pantalla: Palacio Imperial Chino.
 Número 05
 Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XIV-05-01	Fondo	Nos muestra una imagen del exterior de la entrada del Palacio Imperial Chino.

Descripción de eventos
 CI- Clic izquierdo del Mouse
 ME-Mouse entra
 MS- Mouse sale

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XIV-05-02	Texto caliente1:	ME	Permite escuchar y leer la fecha de inicio y terminación del palacio imperial chino, muy

	Palacio Imperial Chino	MS CI	conocido como la ciudad sagrada. Hace desaparecer el texto anterior. Permite retornar a la imagen que el dio lugar, o sea a los castillos.
XIV-05-03	Objeto 1: Reloj solar	ME CI MS	Se escucha la palabra Reloj solar. Aparece una imagen ampliada del reloj solar. Desaparece la imagen del reloj solar.
XIV-05-04	Objeto 2: Pavimento de piedras con dragones y nubes	ME CI MS	Se escucha la palabra Pavimento de piedras con dragones y nubes Aparece una imagen ampliada del pavimento. Desaparece la imagen del Pavimento de piedras con dragones y nubes
XIV-05-05	Objeto 3: León de bronce frente al palacio	ME CI MS	Se escucha la palabra León de bronce frente al palacio. Aparece una imagen ampliada del León de bronce. Desaparece la imagen del León de bronce frente al palacio.
XIV-05-06	Objeto 4: Módulos	CI	Permite realizar un recorrido por los módulos del software educativo, sirve además para orientarse por el software en caso de pérdida.
XIV-05-07	Texto caliente 2: IsmaDan	ME MS CI	Permite leer el texto: Para observar imágenes del interior del palacio pulse aquí. Hace que se desaparezca el texto anterior. Permite visualizar cuatro imágenes del interior del palacio.
XIV-05-08	Objeto 5 : estrella roja	ME MS	Permite realizar una lectura aclaratoria que nos ayuda a observar los elementos arquitectónicos del exterior de Palacio.

Módulo XIV: Tipo de estado. Castillos

Pantalla: Interior del Palacio Imperial Chino.

Número 010

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XIV-010-01	Texto 1	Nos plantea que esa imagen pertenece al trono imperial.
XIV-010-02	Imagen 1	Nos muestra el trono imperial
XIV-010-03	Texto 2	Nos plantea que esa imagen es de un reloj construido en la fábrica del palacio.

XIV-010-04	Imagen 2	Nos muestra el reloj construido en el siglo XVIII.
XIV-010-05	Texto 3	Nos plantea que esa era la habitación nupcial de los emperadores y otros elementos de importancia.
XIV-010-06	Imagen 3	Nos muestra la habitación nupcial de los emperadores.
XIV-010-07	Texto 4	Nos plantea que esa imagen es del lugar donde se realizaban los banquetes.
XIV-010-08	Imagen 4	Nos muestra el lugar de los banquetes.

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XIV-010-09	Texto caliente: Interior de Palacio	CI	Permite pasar a la imagen anterior, o sea al exterior del Palacio Imperial Chino.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Monje en el Scriptorium.

Número 01

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-01-1	Texto 1	En el mismo se explica como era la vida de los monjes en los monasterios, sus necesidades y las actividades que realizaban.
XV-01-2	Fondo	Es una imagen donde aparece un monje escribiendo la página de un libro, podemos apreciar además su vestuario y la forma en la que escribía.
XV-01-3	Texto 2	Nos explica que en una sala del monasterio llamada scriptorium era donde los monjes copiaban diligentemente los libros.

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-01-4	Objeto 1: libro abierto	ME MS	Nos muestra un texto aclarándonos que debemos pulsar en el libro con el clic izquierdo para que aparezca el texto sobre la vida de los monjes en el monasterio. Desaparece el texto aclaratorio.

		CI CD	Aparece el texto 1 explicando como era la vida de los monjes en los monasterio. Desaparece el texto 1.
XV-01-5	Objeto 2: Cámara de video.	CI	Hace aparecer una pantalla que permite observar un fragmento del filme “en nombre de la Rosa”
XV-01-6	Objeto 4: Flecha azul	CI	Permite regresar al cuadro de condicionamiento histórico.
XV-01-7	Objeto 3: Módulos	CI	Permite realizar un recorrido por los módulos del software educativo, sirve además para orientarse por el software en caso de pérdida

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla : Película En nombre de la Rosa.

Número 05

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-05-01	Objeto 1 : Pantalla	Nos muestra el fragmento de la película.
XV-05-02	Fondo	Es de fondo verde por la acción psicológica que posee el color .

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-05-03	Texto caliente	CI	Permite regresar a la slider que le dió lugar, o sea al monje en el scriptorium.
XV-05-04	Objeto 2	CI	Permite reiniciar el fragmento.
XV-05-05	Objeto 3	CI	Permite detener el fragmento.
XV-05-06	Objeto 4	CI	Permite iniciar el fragmento.

Módulo XV: Cultura, Arte y Literatura.

Pantalla: Arte y arquitectura románica.

Número 010.

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-010-01	Texto 1: Arte y arquitectura	Nos muestra en nombre de esa slider: Arte y arquitectura.
XV-010-02	Hiperetexto 1	muestra las características del arte románico en la época feudal, la arquitectura y cómo se manifestó este

		arte en Francia, Alemania, en el reino Anglonormando, en el reino Hispano-cristiano. Además nos explica qué sucedió en el primer período románico, en el románico pleno y en el románico tardío, nos muestra el comportamiento de estos en Italia, cómo se desarrolla la escultura, la pintura y las artes decorativas, así como su transición al estilo gótico
--	--	---

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

ME: Mouse entra

MS: Mouse sale

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-010-03	Objeto 1: Escultura	ME MS	Nos muestra un texto aclarándonos que esa imagen representa una escultura y nos muestra esa misma imagen en el centro de la slider más ampliada. Desaparece la imagen del centro de la slider y el texto escultura.
XV-010-04	Objeto 2: Arquitectura	ME MS	Nos muestra un texto aclarándonos que esa imagen representa una Arquitectura y nos muestra esa misma imagen en el centro de la slider más ampliada. Desaparece la imagen del centro de la slider y el texto Arquitectura.
XV-010-05	Objeto 3: Pintura	ME MS	Nos muestra un texto aclarándonos que esa imagen representa una Pintura y nos muestra esa misma imagen en el centro de la slider más ampliada. Desaparece la imagen del centro de la slider y el texto Pintura.
XV-010-06	Objeto 4: Módulos	CI	Permite dirigirnos hacia los módulos del software educativo.
XV-010-07	Objeto 5: Cuadro de condicionamiento histórico.	CI	Permite dirigirnos hacia la slider que le dio lugar a esta, o sea al cuadro de condicionamiento histórico.
XV-010-08	Objeto 6: Barra de desplazamiento	CI	Permite el desplazamiento del texto.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Las matemáticas.

Número 015

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-015-01	Objeto 1 : Las matemáticas	Nos muestra en nombre de esa slider: Las matemáticas
XV-015-02	Hiperetexto 1	nos explica cómo fue el desarrollo de las matemáticas en el mundo islámico en esta época feudal, además nos muestra algunos elementos de la matemática de Leonardo Fibonacci, de las matemáticas árabes y del comportamiento de la misma durante el siglo XVI cuando aparece el renacimiento.

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-015-03	Objeto 2: ejercicios	CI	Nos permite realizar un ejercicio sobre trabajo con variables.
XV-015-04	Objeto 3: Flecha azul	CI	Posibilita el retorno a la slider anterior, o sea al cuadro de condicionamiento histórico.
XV-015-05	Objeto 4:Módulos	CI	Posibilita dirigirnos hacia los módulos del software educativo.
XV-015-06	Objeto 5: Barra de desplazamiento	CI	Permite el desplazamiento del texto.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Ejercicio: Resuelve.

Número: 020

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-020-01	Objeto 1 : Resuelve	Nos muestra el nombre de esa slider y al mismo tiempo la orden del ejercicio: Resuelve en tu libreta y evalúa aquí.
XV-020-02	Fondo	Nos muestra al final una iglesia y en un primer plano a un rey en su caballo determinando la fuerte unidad entre el estado y la iglesia, además solo la clase dominante podía tener los conocimientos matemáticos, artísticos, religiosos y culturales de la época.
XV-020-03	Objeto 4: Input	Permite visualizar la puntuación en escala de 5 de los incisos efectuados, es un objeto solo de lectura.

Descripción de eventos
 CI- Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-020-04	Objeto 2: calcula	CI	Nos permite pasar a un ejercicio de trigonometría
XV-015-05	Objeto 3: Flecha azul	CI	Posibilita el retorno a la slider anterior, o sea a las matemáticas.
XV-015-06	Objeto 5: Verifica	CI	Nos muestra si el inciso fue respondido correctamente o incorrectamente, al activarse posibilita que el objeto Input realice el conteo y muestre la calificación en escala de 5.
XV-015-07	Objeto 6: Módulos	CI	Posibilita dirigirnos hacia los módulos del software educativo
XV-015-08	Objeto 7: Incisos	CI	Permite observar los incisos y colocar el resultado encima de la línea negra.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Ejercicio: Calcula.

Numero: 025

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-025-01	Fondo	Nos muestra al final una iglesia y en un primer plano a un rey en su caballo determinando la fuerte unidad entre el estado y la iglesia, además solo la clase dominante podía tener los conocimientos matemáticos, artísticos, religiosos y culturales de la época.
XV-025-02	Objeto 1: Input	Permite visualizar la puntuación en escala de 5 de los incisos efectuados, es un objeto solo de lectura.
XV-025-03	Texto 1: concepto de triángulo	

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-025-04	Objeto 2: calcula	CI	Nos permite pasar a un ejercicio de trigonometría
XV-025-05	Objeto 3: Flecha azul	CI	Posibilita el retorno a la slider anterior, o sea a las matemáticas.
XV-025-06	Objeto 5:	CI	Nos muestra si el inciso fue respondido

	Verifica		correctamente o incorrectamente, al activarse posibilita que el objeto Input realice el conteo y muestre la calificación en escala de 5.
XV-025-07	Objeto 6: Módulos	CI	Posibilita dirigirnos hacia los módulos del software educativo
XV-025-08	Objeto 7: Incisos	CI	Permite observar los incisos y colocar el resultado encima de la línea negra.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 030

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-030-01	Objeto 4: Arquitectura	Nos muestra que esas imágenes pertenecen a la arquitectura de la época feudal.

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-030-02	Texto caliente	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la cuadro de condicionamiento histórico.
XV-030-03	Objeto 1	CI	Nos muestra con más amplitud la catedral de Notre Dame de París.
XV-030-04	Objeto 2	CI	Nos muestra con mayor amplitud los castillos de Molina de Aragón en España.
XV-030-05	Objeto 3	CI	Nos muestra la Catedral de Chartres en Francia
XV-030-06	Objeto 5	CI	Nos muestra las características arquitectónicas de la época.
XV-030-07	Objeto 6	CI	Nos posibilita realizar un recorrido por los módulos del software educativo.
XV-030-08	Objeto 7	CI	Nos muestra un castillo medieval italiano.
XV-030-09	Objeto 8	CI	Nos muestra la Abadía de Saint Denis.
XV-030-010	Objeto 9	CI	Nos muestra la Catedral de Salis Bury en Inglaterra..

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 035

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-035-01	Texto 1: Catedral	Nos explica la ubicación de la misma así como las

	de Notre Dame de París	fechas de inicio y terminación de su construcción , además nos especifica algunos elementos artísticos del gótico que se le fueron incorporando.
XV-035-02	Fondo	Nos muestra la catedral de Notre Dame de París.

Descripción de eventos
 CI- Clic izquierdo del Mouse
 Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-035-03	Objeto 2:Flecha azul	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 040

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-040-01	Texto 1:	Nos explica el por qué de la construcción de castillos en Molina y Aragón en España.
XV-040-02	Fondo	Nos muestra el modelo de construcción de castillos en Molina y Aragón en España.
XV-040-03	Texto 2	Nos muestra la palabra Castillos como subtítulo de esta slider.

Descripción de eventos
 CI- Clic izquierdo del Mouse
 Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-040-04	Objeto 2:Flecha azul	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 045

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-045-01	Texto 1:	Nos explica como esa catedral es uno de los mejores ejemplos del arte gótico inglés, así como las fechas de su construcción.
XV-045-02	Fondo	Nos muestra la Catedral de Salisbury

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse
Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-045-03	Objeto 2:Flecha azul	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.
Pantalla: Arte gótico
Numero: 050
Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-050-01	Texto 1:	Nos explica que en esa catedral se encuentra una de las iglesias más importantes del mundo y nos muestra las fechas de inicio y fin de la construcción.
XV-050-02	Texto 2: ejercicio	Es un ejercicio que plantea: ¿En qué año culminó la construcción de esta catedral?, de manera que los alumnos puedan realizar esa operación matemática, teniendo en cuenta el texto 1.
XV-050-03	Texto 3: Rosetón de vidrios de colores	Nos muestra que el nombre que recibió el centro redondo de la catedral fue Rosetón de vidrios de colores.

Descripción de eventos
CI- Clic izquierdo del Mouse
Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-050-04	Fondo	CI	Existen dos lugares del fondo que son interactivos, si pasa el puntero del ratón cerca de la torre más pequeña aparecerá la orden del ejercicio. Si pasa el puntero del ratón por el centro de la iglesia aparecerá el letrero Rosetón de vidrios de colores, en el cual podrá pulsar para observarlo con detenimiento.
XV-050-05	Objeto 2:Flecha azul	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.
Pantalla: Arte gótico
Numero: 055
Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-055-01	Fondo	Nos muestra el rosetón de vidrios de colores de la iglesia de la catedral de chartres.

Descripción de eventos
 CI- Clic izquierdo del Mouse
 Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-055-02	Objeto 2:Flecha azul	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la de la catedral de Chartres.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.
 Pantalla: Arte gótico
 Numero: 060
 Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-60-01	Texto 1:	Nos explica como esta obra es considerada como la primera obra gótica, en las cercanías de París.
XV-60-02	Fondo	Nos muestra la Abadía de Saint Denis.

Descripción de eventos
 CI- Clic izquierdo del Mouse
 Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-060-03	Objeto 2:Flecha azul	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.
 Pantalla: Arte gótico
 Numero: 065
 Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-65-01	Texto 1:	Nos muestra el nombre de la slider: Arquitectura gótica.
XV-65-02	Fondo	Nos muestra la construcción de una iglesia.
XV-65-03	Texto 2	Nos explica las características del arte gótico.

Descripción de eventos
 CI- Clic izquierdo del Mouse
 Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-065-04	Objeto 1: Módulos	CI	Posibilita la navegabilidad por todo el software educativo.
XV-065-05	Objeto 2:Flecha azul	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la de arte gótico.

Módulo XV: Cultura, arte y literatura.

Pantalla: Arte gótico

Numero: 070

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XV-70-01	Texto 1:	Nos muestra el nombre de la slider: Castillo medieval italiano.
XV-70-02	Fondo	Nos muestra la construcción de un castillo de la época feudal en Italia.
XV-70-03	Texto 2	Nos explica el por qué de la necesidad de la construcción de estas edificaciones en Italia..

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XV-070-04	Objeto 2:Flecha azul	CI	Permite pasar hacia la slider anterior, o sea la de arte gótico.

Módulo XVI

Pantalla Imprimir

Número 01

Objetos no interactivos

#	Objeto	Descripción –función.
XVI-01-1	Texto 2:	Nos muestra las características generales de la época feudal.

Descripción de eventos

CI- Clic izquierdo del Mouse

CD-Clic derecho del mouse

Objetos interactivos

#	Objetos	Eventos	Acción - Descripción
XVI-01-2	Texto 2	CI	Permite regresar al cuadro de condicionamiento original.
XVI-0-13	Texto caliente	CI	Permite efectuar la impresión del cuadro de condicionamiento histórico.

		CD	Permite interrumpir la impresión.
XVI-01-4	Objeto 1: Módulos	CI	Permite la navegabilidad por todo el software educativo.

Anexo 7: Clases impartidas con el software educativo MEDIOEVO EUROPEO.

CLASE 39:

Ustedes conocen que el hombre con el paso del tiempo se fue desarrollando y ese desarrollo partió de la Comunidad primitiva, después se le dio paso al régimen esclavista, y se estudió como ejemplos de este a Grecia y a Roma.

¿Saben ustedes por qué se produjo la caída del Imperio romano de Occidente?

Precisamente una de las causas fue las invasiones de las tribus bárbaras del norte de Europa, estas tribus se fueron asentando en el continente dando lugar a un nuevo régimen

Observemos entonces las siguientes imágenes del software educativo Medioevo Europeo (imágenes de los enfrentamientos entre campesinos y señores feudales. La misma se encuentra en la slider del interior de un castillo)

¿Qué pudieron observar?

Escuchar respuestas y efectuar la presentación de la nueva unidad.

Unidad. 5. El establecimiento del régimen feudal en Europa.

La profesora da un bosquejo de lo que se va a estudiar en las clases de la época feudal.

Periodización

Período de la edad media siglo V-X formación.

Siglo XI-XV auge.

Siglo XV-XVII decadencia y crisis.

Llevar esto a la gráfica de tiempo.

Mostrarles por el software educativo las curiosidades de la época y comentarlas y a continuación orientar el asunto

Asunto: Surgimiento y expansión del reino de los francos.

Objetivo: Explicar cómo fue el surgimiento y expansión del reino de los francos a través de la explicación e ilustración mediante el uso de los medios tradicionales para desarrollar en los alumnos sentimientos de nacionalidad.

Método: explicativo Ilustrativo

Medios: Software educativo medioevo Europeo, Libro de texto.

Procedimientos: Identificar, observar, dialogar, ubicación espacial y temporal.

Desarrollo

¿Quiénes eran los francos?

Una de las tribus bárbaras que vivían en el norte del continente.

Se presentó un mapa de cómo las tribus del norte se fueron asentando en Europa.

Los romanos se unieron con las tribus germanas y dieron lugar al reino romano germánico. Y dentro de estos reinos estaba el reino de los francos (observar el mapa que se encuentra en el software educativo para determinar los lugares que ocupó este Imperio)

Los francos se desplazan hacia la Galia o sea Francia y es allí donde establecen su reino, los grandes jefes escogieron las mejores tierras y le entregaron estas a los campesinos por supuesto no era gratuitamente porque estos tenían que trabajar para estos jefes que después se fueron convirtiendo en los señores feudales.

¿Cómo los francos repartieron sus tierras? Consultar p- 66 It columna izquierda.

En la medida en que se fueron asentando los francos fueron sintiendo más sentido de pertenencia y al de cursar de los años fueron formando poco a poco su nacionalidad, al igual que la nacionalidad de los franceses se fueron formando otras nacionalidades, como por ejemplo la cubana,

¿Saben cómo se formó esta?

En la medida en que el tiempo fue pasando el estado franco fue estableciendo una alianza con la iglesia católica, ¿por qué pasaría esto?

El estado franco entregaría a la iglesia tierra y esta le aseguraba la obediencia de las masas (la iglesia llegó a ocupar las tres cuartas partes de las tierras de Europa occidental, se le pedirá a los estudiantes que traduzcan del lenguaje común al algebraico este número)

El rey franco que llevó a construir un gran imperio fue Carlomagno, (se muestra el imperio de este y su imagen con los elementos de su vida en el software educativo)

El mismo tomó medidas como.

Se impone pena de muerte al que mate a un obispo o clero.

A los que hacen alarde de no bautizarse.

A los que conspiran contra los cristianos francos,

A los que violen a la hija de un noble,

Al que mate a un noble

¿A quiénes defiende esta ley?

¿A quiénes defiende las leyes en nuestro país?

¿En los demás países de América ocurre esto, por qué?

Ustedes seguro han oído hablar de los duques o marqueses, ¿Saben de donde provienen estos?

Fue precisamente Carlomagno quien le dio origen.

Consulte el software educativo Medioevo Europeo e investigue sobre la figura de Carlomagno.

A continuación utilizando el siguiente texto se desarrollará la siguiente tarea integradora.

El gran imperio de Carlomagno se dividió bajo la dirección de los subalternos llamados misi dominisi, enviados a las distintas regiones, así surgieron los condados, al frente de los cuales había un conde, estos funcionarios ostentaban en sus territorios las facultades de rey y nombraron auxiliares llamados vizcondes, que seguían en autoridad al conde, en muchas ocasiones un funcionario llamado duque administraba varios condados, en los territorios fronterizos donde habían peligro de invasiones se crearon lo que se llamó marcas dirigida por funcionarios llamados marqueses.

1-Extrae del texto tres palabras llanas y tres agudas, ¿por qué las has reconocido?

2- ¿Existe alguna esdrújula?

3- Ubica en una gráfica del tiempo la fecha de nacimiento y muerte de Carlomagno y la formación del Imperio Romano Germánico.

4- Realice el ejercicio 2 que se encuentra en la slider de la gráfica del tiempo (Sume al día de nacimiento de Carlomagno el día de su muerte, con el resultado obtenido divide el año de la formación del imperio romano germánico, el valor entero del resultado es un día muy importante para el pueblo cubano. ¿Cuál es?).

5-¿Estaría Carlomagno de acuerdo en repartir las tierras con los campesinos, por qué?

6- ¿Con quién lo hizo y por qué?

7-¿Qué harías si fueras un campesino y estuvieras en esta situación?

Actividad de tarea

Valore la personalidad de Carlomagno.

Realice el ejercicio 1 de la gráfica del tiempo

Clase 40:

¿Quién me puede decir que estudiamos en la clase anterior?

Recuerdan ustedes el gran imperio de Carlomagno.

Vamos a observar nuevamente el mapa del software para identificar los estados que actualmente ocupan lo que fue aquel imperio, vamos a realizar un pequeño juego de enlace de países con sus capitales.

Un alumno dicta los países que están en el mapa del software, la profesora los señala en el mapa de la pizarra y los alumnos van al mapa actual del software e identifican la capital que le pertenece.

Los países	sus capitales
Francia	Paris
Bélgica	Brucelas
Suiza	Berna
Austria	Viena
Hungría	Budapest
Checoslovaquia	Praga
Yugoslavia	Belgrado
Italia	Roma
España	Madrid

Se realizará un recordatorio de la unificación de Carlomagno con la iglesia aclarando que Carlomagno le entrega tierras a la iglesia y esta le proporciona el sojuzgamiento de las masas y se le dará respuesta al ejercicio 1 de la gráfica de tiempo que había quedado de tarea(un alumno vendrá a la pizarra)
Se pasará a continuación a la imagen de los castillos (se llega a través de ella por la imagen d e Carlomagno regresa a la imagen de Sacro Imperio Romano

Germánico, de ahí al cuadro de condicionamiento y de ahí a la presencia de castillos)

Preguntas1-¿Qué observan ahí?

2-¿Quiénes creen ustedes que vivían en esos castillos?

3- ¿Vamos a enterarnos como eran esos castillos? Pulsar con el botón izquierdo de Mouse encima del primer castillo, comentar lo que se dice al respecto.

Precisamente hoy vamos a estudiar como vivían los hombres y a qué clases sociales pertenecían, por eso el asunto es:

Asunto: el **señorío** o feudo. Las **clases sociales**.

Objetivo: caracterizar el señorío o feudo y las clases sociales mediante la elaboración conjunta a través de la utilización de un software educativo para desarrollar sentimientos de indignación hacia aquellos que explotan a otros hombres.

Método: Elaboración conjunta

Procedimiento: conversación, explicación, diálogo

Medios: mapa, libro de texto y los más usuales

¿Saben ustedes qué es un señorío o feudo? Ir al libro de texto y tomar la nota.

Propiedad de gran **extensión** formada por la **distribución** de **tierras**.

Un alumno lo copiará en la pizarra y se le dará tratamiento a las palabras en negrita.

¿Qué características poseen los señoríos o feudos? Los alumnos dan características del señorío o feudo por su libro de texto pág 66 y 67

Debe quedar en pizarra las características, los alumnos la dictarán y la profesora la escribirá de manera que todos en su libreta tengan la nota de igual manera.

Características:

1- Los señores feudales vivían en grandes castillos.

2- Los campesinos dependientes vivían en pequeñas aldeas formadas por humildes chozas.

3- presencia de tierras dedicadas al cultivo y una parte era de reserva señorial.

4- toda la producción de la reserva señorial era destinada al beneficio del señor.

5-Una porción de tierra era para los campesinos dependientes.

6- Presencia de tierras comunales para festejos y los campesinos obtenían leña, madera y pastos para sus animales.

7- con el surgimiento de la gran propiedad se profundizó la desigualdad material y social entre los hombres.

(Vamos a ver estas diferencias

Imágenes del castillo del señor feudal (ir a la palabra que dice esquema, ver caballero con armadura y pared interior de un castillo)

¿Si ustedes fueran campesinos y los señores los explotaran qué harían?

Escuchar respuestas, veamos entonces las siguientes imágenes.

Imágenes sobre diferentes sublevaciones.

¿Qué clases sociales representan esta sociedad?

Son los señores feudales (explotadores) y los campesinos dependientes o siervos de la gleba (explotados), dirigir la atención al cuadro de condicionamiento histórico.

Palabra nueva al aula **gleba**, significa:

Significa terrón de tierra, terruño: siervo de la gleba.

Si fueras un campesino ¿qué actitud asumirías estando en la época feudal?

Crees que es injusta una sociedad donde existan diferencias entre los hombres ¿por qué?

Utilizando el software determine qué significa monarquía feudal.

Estudio independiente.

Realicen un dibujo de un señorío o feudo.

Observa el dibujo de servidumbre en la edad media y elabora una historia donde recrees lo observado; apóyate en lo aprendido en clases y entrégalo por escrito.

Clase de historia 41

Comenzó la clase recordando los elementos anteriores y revisando la tarea que era la elaboración de los dibujos de la época feudal.

Explicación de los dibujos.

La profesora aclara que esta sociedad está dividida en clases, donde los intereses no son los mismos de campesinos y señores feudales.

¿Cómo vivían los campesinos, ustedes creen que los señores feudales los dejarían vivir en sus tierras sin pedir nada a cambio?

¿Qué métodos emplearían para esto?

Precisamente sobre esto tratará la clase de hoy, por lo que el asunto será.

Asunto: Las rentas en trabajo y en especie. La economía natural y cerrada y el fraccionamiento político.

Objetivo: Explicar estas formas de explotación, como es la economía y por qué se dio el fraccionamiento político mediante el trabajo independiente con la utilización del libro de texto y del software educativo de la época feudal para desarrollar en los alumnos sentimientos de solidaridad hacia aquellos que viven en condiciones de pobreza.

Método: trabajo independiente.

Procedimientos: Trabajo con el software y el libro de texto.

Se realizará el trabajo con la ortografía con las palabras señaladas:

Especie, economía, natural, fraccionamiento político.

En el régimen esclavitud existía la explotación a través de diversa forma, les pregunto

¿Cómo creen ustedes de cómo explotaría el señor feudal a los campesinos?

Las formas de explotación en un primer momento de régimen feudal van a ser las rentas en trabajo y en especie

¿En qué consisten estas rentas?

Trabajo independiente con el libro de texto pág 66.

Las rentas en trabajo consistían en que los campesinos estaban obligados a trabajar en al reserva señorial determinados días de la semana y tenían además que construir y reparar el castillo, el molino, los puentes y los caminos, así como hacer zapatos, armas, telas, cuidar el ganado etc.

Las rentas en especie consistían en que la cosecha producida en sus parcelas los campesinos dependientes tenían que entregar una parte según determinara el señor.

A continuación se observará la imagen de servidumbre feudal (se encuentra en cuadro de condicionamiento histórico, botón siervos de la gleba)

Actividades de la observación.

¿Qué observan en esa imagen?

¿Dónde vivían esos campesinos?

¿Qué tipos de trabajo están realizando?

Realizar una lectura a lo que se encuentra en la imagen cuando pasemos por el letrero de servidumbre en la edad media y contestar ¿Qué otro tipo de renta se utilizó en la época feudal?

¿Por qué aparece este tipo de renta? (Pág. 68 It)

Realizar el trabajo con la palabra lagar: prensa que se utiliza para hacer vino de uvas.

¿Qué instrumentos de trabajo se utilizan en esta imagen?

¿Se utilizan estos en los momentos actuales, dónde?

¿Saben cómo vivían los campesinos en Cuba antes del triunfo de la revolución, hay alguna similitud con esta época feudal?

Consulte la gráfica del tiempo del software e identifique ¿Cuáles son las técnicas que se emplean en la época?

¿Se emplean estas en la actualidad, dónde?

¿Qué tipo de economía está presente en la época? Busque en el cuadro de condicionamiento su significado.

Lo que se producía en el feudo era para el consumo y se reducía a satisfacer las necesidades del señor feudal y de los campesinos, no se producía para la venta, o sea eran autosuficientes.

¿Por qué la sociedad feudal se caracterizaba por el fraccionamiento político? (Pág.- 69)

Estudio independiente.

¿Qué institución no se quedó detrás de todo esto?

¿Qué significa para ti arte gótico?

Clase 42.

En la clase de hoy continuaremos caracterizando la sociedad feudal,

La profesora aclara que esta sociedad está dividida en clases y enseña imágenes sobre la vida de aquellos tiempos. Viviendas, ejércitos, las caravanas, los reyes, los castillos como fortalezas, se retroalimenta el contenido con los tipos de rentas y el tipo de economía y se revisa la actividad 1 de tarea.

Asunto; Inicio del crecimiento de poder de la iglesia en la Edad Media.

Objetivo: Caracterizar la edad media a través del papel de la iglesia mediante la ilustración y explicación con el uso del software educativo Medioevo Europeo para contribuir al desarrollo de sentimientos de rebeldía contra aquellos que explotan a los necesitados y desposeídos.

¿Creen ustedes que la iglesia habrá jugado un papel importante en la edad media por qué?

¿Desde cuándo la religión comenzó a ser utilizada como un instrumento de explotación de las masas?

Para poder entender esto es necesario buscar el concepto de religión y de iglesia, se buscará el mismo en el software educativo, cuadro de condicionamiento histórico botón azul.

¿Cómo se inició el poder de la iglesia en la edad media? Realizar un recordatorio sobre la unificación del imperio de Carlomagno con la iglesia católica y lo que ambas se procuraban.

La iglesia va a emprender acciones para consolidar su poder en esa época. Consulte el software educativo y determine las mismas.

A continuación visitaremos el interior de un monasterio que se encuentra en el software, obsérvelo detenidamente y responda.

¿Quién se encuentra en ese lugar y qué está realizando?

¿Cómo era la vida de los monjes y a qué se dedicaban? (pasar el Mouse por encima del libro que está encima de escriptorium).

Tarea integradora.

En la edad medieval la alta jerarquía eclesiástica llegó a formar en cada país una minoría rica y respetada, la iglesia llegó a convertirse en un gran señor feudal y estableció su propio sistema de contribuciones: Los diezmos cobrados a fieles, creó su propio ejército con distintas categorías: curas, monjes, obispos,

clero; cada uno con funciones distintas, le predicó al campesino que la mejor manera de salvarse en el otro mundo era sufriendo en este, le aconsejaban el ayuno para bien de su alma y al mismo tiempo los sacerdotes llevaban una vida de ocio y depravación.

Actividades.

1. ¿Por qué en la edad media la iglesia llegó a ser el gran señor feudal y formó parte de una minoría rica?
2. Extrae del texto las palabras con difícil comprensión, utiliza un diccionario para conocer su significado.
3. Confeccione una lista de palabras llanas, agudas y esdrújulas y explique la razón de su selección.
4. ¿Qué características de la iglesia te muestra el texto?
5. ¿Crees correcto que la iglesia explote al campesino, por qué?
6. ¿Si fueras un campesino o siervo de la gleba qué actitud asumirías ante la situación existente?
7. ¿Sucede esto en nuestro país, por qué?

Diríjase al software educativo y extraiga qué otras acciones va a emprender la iglesia para convertirse en el principal señor feudal.

Se le aclarará a los alumnos que la religión también dominó el campo de la cultura, pues solo en los monasterios se encontraba la información cultural de la época, mientras menos nivel cultural tenían las personas más fácil eran de controlar. A continuación se revisará la actividad 2 de tarea.

Al arte de la época se le denominó Arte Gótico y significa en cuestiones de arte estilo arquitectónico ojival, a continuación visitaremos este arte en el software educativo que se encuentra en el cuadro de condicionamiento histórico y pulsar el botón de arte gótico. Se le indicará a los estudiantes observar la figura que se encuentra al inferior y centro de la slider: la catedral de Chartres, darle lectura y pasar el Mouse por su centro para apreciar el rosetón de vidrios de colores.

¿En la iglesia de tu pueblo hay rosetones, cuántos?

A continuación se realizará el ejercicio que se encuentra al pasar el Mouse por la primera torre, posteriormente pasar a la iglesia en blanco y negro para conocer las características de este arte gótico y después que los alumnos

contemplan las catedrales que quieran, darles un tiempo y que seleccionen la que más les haya gustado y que expliquen el por qué de su selección.

Se muestran imágenes de la película En nombre de la rosa, se copiará la guía de observación y se responderá

Estudio independiente.

Elabora un resumen sobre el poder que fue alcanzando la iglesia católica desde los inicios en la edad media.

Clase 43

Se hace un recuento de la clase anterior y se revisa la actividad de tarea.

Continuaremos el estudio del régimen feudal y se mostró imágenes de las características de la época.

A lo largo de la historia han existido pueblos que han estado interesados en otros y lo han ocupado de disímiles formas ¿Conocen ustedes qué formas o métodos han empleado para hacer esto?, a continuación se orienta el asunto:

Asunto: las invasiones de los árabes, normandos y húngaros, sus consecuencias.

Objetivo: Explicar la causa de estas invasiones y las consecuencias para el régimen feudal mediante el trabajo independiente con el uso del software educativo para desarrollar sentimientos de patriotismo.

¿Recuerdan ustedes en qué otro momento ocurrió algo parecido?

RTA/ Cuando la invasión a Roma por parte de las tribus del norte de Europa.

¿Quiénes invadieron el occidente del continente?

Árabes y Normandos y Húngaros fueron los que invadieron el continente.

Realización del tratamiento ortográfico de las palabras señaladas: Invasiones, Árabes, Normandos y Húngaros.

Ubique en la gráfica del tiempo estas invasiones, puedes guiarte por la gráfica del software educativo.

¿Qué situación está presente en Europa que provoca esto?

Rta/ fraccionamiento político.

¿qué causas provocan estas invasiones?

¿De dónde proceden estos pueblos? Libro de texto Pág. 70, ubíquelos en el mapa., te puedes guiar por el mapa del software educativo.

Árabes de la gran península arábiga, los normandos por el norte de sus tierras de noruega suecia y Dinamarca, los húngaros proceden de Asia central.

¿Qué influencia tuvo estas invasiones para el occidente del continente?

Influencia de la cultura árabe.

Con los árabes se desarrollan la matemática, la astronomía, la medicina, las construcciones.

Imagen de una mezquita de Córdoba en España.

Introducen cultivos como el caña de azúcar, el cultivo del arroz, las palmeras para obtener aceites.

¿Qué consecuencias trajeron estas invasiones?

Utilización del libro de texto.

Estas invasiones contribuyeron a acelerar y concluir el proceso de expansión del régimen feudal. Se debilita más el poder real, aumenta el poder de los señores feudales, aumenta el número de campesinos dependientes y se profundiza el fraccionamiento político, las invasiones dejaron grandes secuelas de hambre, muerte y desolación, por tanto las invasiones de Árabes, Normandos y Húngaros afianzaron el régimen feudal en Europa occidental.

A continuación se realizará un ejercicio de dictado de palabras que se encuentra en el software pulsando con el botón izquierdo del ratón el botón rojo en el cuadro de condicionamiento, se pueden intercambiar las libretas y efectuar ellos mismos la revisión de ese ejercicio.

Actividad integradora.

- 1- ¿Conoces alguna invasión que se esté desarrollando en los momentos actuales, cuál?
- 2- ¿Estás de acuerdo con esto, por qué?
- 3- ¿Conoces alguna invasión que haya ocurrido en nuestro País?
- 4- ¿Guardarán las invasiones de nuestra época alguna relación con las invasiones de la época feudal, cuál?
- 5- ¿Qué harías en caso de alguna invasión y por qué?
- 6- ¿Qué tipo de palabra es invasión y qué tipo de acento presenta?

Estudio independiente/

Confeccione un mapa de estas invasiones y determine qué territorios fueron invadidos.

Realice el ejercicio Marca y Aprende del software educativo que se encuentra en la slider de las invasiones, accione el texto que dice ejercicios y saldrá al mismo.

Clase 44

Para comenzar se realizará un ejercicio de geografía y se realizarán ubicaciones en el mapa mundial.

- 1- Ubique los cinco continentes en el mapa.
- 2- ¿Qué formación económica social se ha estudiado en clases anteriores?
- 3- ¿En qué lugar de la geografía mundial se localiza la misma?
- 4- Ubíquela en el mapa.

Se retroalimenta el contenido de la clase anterior y se revisará la tarea.

A continuación se observará un video sobre la época feudal y se le pedirá a los alumnos que expliquen lo observado, después se orientará el asunto de la clase.

Asunto: Resumen de la unidad 5. El establecimiento de régimen feudal en Europa.

Objetivo: Caracterizar el régimen feudal mediante la elaboración conjunta con la utilización del software educativo para desarrollar en los alumnos sentimientos de admiración y respeto por los que vivieron en aquella época defendiendo un ideal positivo en bien de la humanidad.

Método: Elaboración conjunta.

Procedimiento: Diálogo, trabajo con el software y explicación.

¿Cuáles son las principales características de la edad media en su primer período?

- Tener en cuenta;
- Los siglos que abarca,
- Las clases sociales,
- Forma de explotación
- Tipo de economía,
- Características del estado,
- Papel de la religión,

➤ papel de la cultura.

Imágenes de castillos, relaciones de explotación, eventos deportivos, vestuarios, campesinos, señores feudales, luchas entre ellos, caballeros, Los alumnos trabajaron un tiempo para responder estos elementos.

Retoman la gráfica de tiempo para la ubicación temporal del régimen feudal, retoman las clases sociales y la forma de explotación con las rentas en trabajo y en especie, el tipo de economía era natural y cerrada, en el estado existía el fraccionamiento político y esto era así por que cada señor feudal era cada vez más fuerte y el rey se iba debilitando más , en cuanto al papel de la religión esta fue como un instrumento de explotación de las masas en alianza con el estado feudal y se llegó a convertir en el centro cultural de la edad media, en cuanto a la cultura esta no estaba accesible a todos por igual.

Los alumnos con ayuda de la profesora copiarán el cuadro de condicionamiento en sus libretas.

La profesora aclarará que en la época existían cantares de gestas y que eran convertidos en poemas épicos, pertenecientes a la epopeya o propio de ella o sea era un poema extenso y heroico que explicaban sucesos importantes en la vida de las personas, ejemplo de ello lo tenemos en El cantar del Mío Cid o el de Roldán.

Para darle continuidad al tema se orienta el ejercicio llamado “Completa los espacios en blanco”que trata sobre los juglares y trovadores, se orientan las siguientes actividades.

1-Seleccione del texto la palabras llanas, agudas y esdrújulas y responda por qué las identificó así.

2- ¿Qué tipo de acento presentan?

3-¿En qué época aparecieron los juglares y trovadores? Caracterícela.

4- ¿Dónde se desarrolla la misma? Ubíquela en un mapa.

5-¿Cuántos años transcurrieron desde el siglo V en que comienza la época feudal hasta el siglo XV en que culmina?

6-¿En qué año comienza la época feudal y en cuál termina?

7-¿Qué papel te gustaría representar en la época feudal y por qué?

8-¿Qué canciones trovadorescas conoces en los momentos actuales?

9-¿Qué relación existe entre las canciones de la nueva trova y las de la época feudal?

10-¿Qué sentimientos despierta en ti la época feudal y por qué?

A continuación la profesora la orienta a los alumnos que consulten en el software educativo la slider de la educación de la época, darle lectura y comentarla.

1-¿Tenían los niños y niñas posibilidad de estudiar?

2-¿qué ocurre en Cuba?

3-¿Creen ustedes correcto que la mujer sea discriminada, por qué?

A continuación se les invita a observar el dibujo animado que aparece al pulsar en la cámara de video y contestar la siguientes preguntas:

1- ¿qué trabajos pasaban las personas para obtener el agua?

2- ¿En qué condiciones higiénicas vivía la alta clase feudal?

3- ¿En qué condiciones higiénicas vivían los campesinos dependientes?

4- ¿Qué elementos religiosos notaste en el animado?

5- ¿De qué enfermedad se habla en el mismo?

6- ¿Por qué es necesario tener una adecuada higiene?

7- ¿por qué se debe ahorrar el agua?

Estudio independiente

Consulte en el software educativo la gráfica del tiempo, dirija el indicador del ratón hacia el siglo XIV e investigue lo relacionado a la enfermedad que azotó el continente: La peste.

Lea el siguiente fragmento y argumente:

Fragmento de la historia de hombre contada por sus casas en la Edad de Oro

“... cada pueblo se fue haciendo libre y nombrando su rey, que era el guerrero más poderoso de todos los del país y vivía en su castillo de piedra con torres y portalones, como todos los que llamaban señores en aquel tiempo de pelear, y la gente de trabajo vivían alrededor de los castillos en casuchos infelices”

José Martí.

Anexo 8

Diagnóstico de entrada de Historia Antigua y Medieval.

Nombre y Apellidos_____

Escuela_____ Grado_____

- 1- Determine verdadero o falso según corresponda.
☐ El Feudalismo se extiende en Europa desde el siglo V al XV.
☐ El César era la máxima figura de la época feudal.
☐ La economía del Feudalismo era natural y cerrada.
☐ La iglesia no jugó un papel importante en esa época.
☐ El fraccionamiento político debilitó el poder del rey.
☐ Las clases sociales de esta época son el señor feudal y el campesino dependiente.
☐ El desarrollo cultural estuvo al alcance de todos.
- 2- ¿Crees importante el estudio del régimen feudal, por qué?
- 3- Redacta una minihistoria que te permita caracterizar al régimen feudal.
- 4- Dictado de palabras.

Anexo 10: Tabla de resultados del dictado de palabras del diagnóstico del grupo 7mo 2.

Errores	Correctas	%	Incorrectas	%
V por B	6	13.9	37	86.0
S por C	19	44.1	24	55.8
Acentuación	21	48.8	22	51.1
Hiatos	34	79.0	9	20.9
Omisión de r	31	72.1	12	27.9
Misión de acentos	36	83.7	7	16.2
S por Z	37	86.0	6	13.9
J por G	38	88.3	5	11.6
Otros cambios de grafemas	28	65.1	15	34.8

Anexo 11.

Evaluación de contenidos de la época feudal (diagnóstico final)

Nombre y apellidos _____

Escuela _____

1- Relacione la columna A con la B según corresponda.

A	B
a- feudalismo	- Es un estado dirigido por un monarca, forma de gobierno en la que la soberanía es ejercida con carácter vitalicio por un rey o reina.
b- Agricultura natural y cerrada	- Formación Económica social establecida como resultado de la descomposición y hundimiento del régimen esclavista.
c- Monarquía feudal.	- Conjunto de creencias o dogmas acerca de la divinidad y de las prácticas rituales.
d- Gótico.	- Se realizaba directamente en la tierra y lo que producía cada feudo era para el consumo interno, por lo que eran autosuficientes.
e- Religión.	- Arte característico de la época feudal traído al continente por las tribus de los godos cuya esencia está en el uso de arcos ojivales, fina tracería y el típico rosetón de vidrios de colores.
f- Iglesia.	

2- Determine tres acciones que emprendió la iglesia para convertirse en el gran señor feudal de la época media.

3- Complete los espacios utilizando las palabras que aparecen a continuación.
Gótico, Europa Occidental, iglesia, campesinos dependientes, comercio, monarca, rey, monasterios, vasallaje, señor feudal, industria artesanal.
La época feudal se extiende desde el siglo V hasta el XVII en _____
formada por clases sociales donde se encuentran el _____ y los _____, donde existían las relaciones de _____.
Además de la agricultura natural y cerrada se encuentran como actividades económicas el _____ y la _____; el estado era dirigido por un _____ por lo se le denominó monarquía feudal. El desarrollo cultural de la época se encontraba en manos de la _____ y los _____ eran los principales centros culturales donde no todos tenían derechos a asistir. El arte característico era el denominado _____ cuyos elementos respondían a los intereses de las clases dominantes.

4- redacta una mini historia que te permita caracterizar al régimen feudal.

Anexo 13: Tabla de resultados del dictado de palabras del diagnóstico final del grupo 7mo 2.

Errores	Correctas	%	Incorrectas	%
V por B	38		5	
S por C	38		5	
Acentuación	36		7	
Hiatos	34		9	
Omisión de r	43		0	
Emisión de acentos	43		0	
S por Z	40		3	
J por G	40		3	
Otros cambios de grafemas	0		0	

Anexo 14: Tabla de resultados del dictado de palabras al grupo de control 7mo 4.

Errores	Correctas	%	Incorrectas	%
V por B	20		23	
S por C	30		13	
Acentuación	9		34	
Hiatos	24		19	
Omisión de r	43		0	
Emisión de acentos	43		0	
S por Z	9		34	
J por G	43		0	
Otros cambios de grafemas	0		0	

Anexo 15:

Resultados de los alumnos por niveles de desempeño en cada clase.

Resultados del diagnóstico inicial.

Grupo 7mo 2

Matrícula: 44 alumnos.

En el primer nivel se evaluaron los objetivos 1 y 2, en el segundo nivel el 3 y 4, en el tercer nivel el 1,2 y 3.

Niveles	Objetivos alcanzados	Indice de ponderación	Rendimiento inicial
I	43	1	43
II	86	2	172
III	0	3	7
			R(inicial)=215

43 alumnos cumplieron con 2 objetivos del primer y segundo nivel, no siendo así con el tercer nivel al que no pudieron darle cumplimiento.

Clase #1

En esta clase de debían cumplir con los objetivos # 1,2,3,5 y 6 del primer nivel, con los objetivos # 1,2 y 6 del segundo nivel y con el # 3 del tercer nivel, solo 16 alumnos cumplieron con los niveles I y II, mientras que 10 alumnos cumplieron con el tercer nivel, estos resultados se expresan en la siguiente tabla:

Niveles	Objetivos alcanzados	Indice de ponderación	Rendimiento inicial
I	80	1	80
II	48	2	96
III	30	3	90
			R(inicial)=266

En este caso para conocer cuánto se aprendió se debe calcular la razón.

$N = \frac{R(\text{final}) - R(\text{inicial})}{R(\text{inicial})}$ donde N significa las veces que se aprendió.

En este caso $N = \frac{266 - 215}{215}$

$N = 0,23$

Por lo que se concluye que los alumnos con esta primera clase en relación con el diagnóstico aprendieron 0,23 veces más.

Clase #2

En esta clase de debían cumplir con los objetivos # 1,2,5 y 6 del primer nivel, con los objetivos # 1,3,4 y 6 del segundo nivel y con el # 1,2,3 del tercer nivel, solo 18 alumnos cumplieron con los niveles I y II, mientras que 15 alumnos cumplieron con el tercer nivel, estos resultados se expresan en la siguiente tabla:

Niveles	Objetivos alcanzados	Indice de ponderación	Rendimiento inicial
I	72	1	72
II	54	2	108
III	45	3	135
			R(inicial)=315

En este caso para conocer cuánto se aprendió se debe calcular la razón.

$N = \frac{R(\text{final}) - R(\text{inicial})}{R(\text{inicial})}$ donde N significa las veces que se aprendió.

En este caso $N = \frac{315 - 215}{215}$

$N = 0,46$

Por lo que se concluye que los alumnos con esta primera clase en relación con el diagnóstico aprendieron 0,23 veces más, para conocer cuánto aprendieron en relación con la clase anterior la razón sería la siguiente:

$N = \frac{R(\text{final de esta clase}) - R(\text{final de la clase anterior})}{R(\text{final de la clase anterior})}$

En este caso $N = \frac{315 - 266}{266}$

$N = 0,18$

Por lo que podemos plantear que los alumnos en comparación con la clase anterior aprendieron 0,18 veces más.

Clase # 3

En esta clase de debían cumplir con los objetivos # 1,2,5 y 6 del primer nivel, con los objetivos # 1, 2,3,4 y 6 del segundo nivel y con el # 1,2,3 del tercer nivel, 27 alumnos cumplieron con los objetivos del nivel I, 23 alumnos cumplieron con los objetivos del nivel II, mientras que 26 alumnos cumplieron con los objetivos del tercer nivel, estos resultados se expresan en la siguiente tabla:

Niveles	Objetivos alcanzados	Indice de ponderación	Rendimiento inicial
I	108	1	108
II	115	2	230
III	78	3	234
			R(inicial)=572

En este caso para conocer cuánto se aprendió se debe calcular la razón.

$N = \frac{R(\text{final}) - R(\text{inicial})}{R(\text{inicial})}$ donde N significa las veces que se aprendió.

$$\text{En este caso } N = \frac{572-215}{215}$$

$$N = 1,66$$

Por lo que se concluye que los alumnos con esta primera clase en relación con el diagnóstico aprendieron 1,66 veces más, para conocer cuánto aprendieron en relación con la clase anterior la razón sería la siguiente:

$$N = \frac{R(\text{final de esta clase}) - R(\text{final de la clase anterior})}{R(\text{final de la clase anterior})}$$

$$\text{En este caso } N = \frac{572-315}{315}$$

$$N = 0,81$$

Por lo que podemos plantear que los alumnos en comparación con la clase anterior aprendieron 0,81 veces más.

Clase # 4

En esta clase de debían cumplir con los objetivos # 1,2,5 y 6 del primer nivel, con los objetivos # 1, 2,3,5 y 6 del segundo nivel y con el # 1,2,3 del tercer nivel, 33 alumnos cumplieron con los objetivos del nivel I; 32 alumnos cumplieron con los objetivos del nivel II, mientras que 30 alumnos cumplieron con los objetivos del tercer nivel, estos resultados se expresan en la siguiente tabla:

Niveles	Objetivos alcanzados	Indice de ponderación	Rendimiento inicial
I	132	1	132
II	160	2	320
III	90	3	270
			R(inicial)=722

En este caso para conocer cuánto se aprendió se debe calcular la razón.

$$N = \frac{R(\text{final}) - R(\text{inicial})}{R(\text{inicial})} \quad \text{donde } N \text{ significa las veces que se aprendió.}$$

$$\text{En este caso } N = \frac{722-215}{215}$$

$$N = 2,35$$

Por lo que se concluye que los alumnos con esta primera clase en relación con el diagnóstico aprendieron 2,35 veces más, para conocer cuánto aprendieron en relación con la clase anterior la razón sería la siguiente:

$$N = \frac{R(\text{final de esta clase}) - R(\text{final de la clase anterior})}{R(\text{final de la clase anterior})}$$

$$\text{En este caso } N = \frac{722-572}{572}$$

$$N = 0,26$$

Por lo que podemos plantear que los alumnos en comparación con la clase anterior aprendieron 0,26 veces más.

Clase # 5

En esta clase de debían cumplir con los objetivos # 1,2,4,5 y 6 del primer nivel, con los objetivos # 1, 2,3,5 y 6 del segundo nivel y con el # 1,2,3 del tercer nivel, 42 alumnos cumplieron con los objetivos del nivel I; 40 alumnos cumplieron con los objetivos del nivel II y III, estos resultados se expresan en la siguiente tabla:

Niveles	Objetivos alcanzados	Índice de ponderación	Rendimiento inicial
I	210	1	210
II	200	2	400
III	120	3	360
			R(inicial)=970

En este caso para conocer cuánto se aprendió se debe calcular la razón.

$$N = \frac{R(\text{final}) - R(\text{inicial})}{R(\text{inicial})} \quad \text{donde } N \text{ significa las veces que se aprendió.}$$

$$\text{En este caso } N = \frac{970-215}{215}$$

$$N = 3,51$$

Por lo que se concluye que los alumnos con esta primera clase en relación con el diagnóstico aprendieron 3,51 veces más, para conocer cuánto aprendieron en relación con la clase anterior la razón sería la siguiente:

$$N = \frac{R(\text{final de esta clase}) - R(\text{final de la clase anterior})}{R(\text{final de la clase anterior})}$$

$$\text{En este caso } N = \frac{970-722}{722}$$

$$N = 0,34$$

Por lo que podemos plantear que los alumnos en comparación con la clase anterior aprendieron 0,34 veces más.

Clase # 6 (diagnóstico final.)

En esta clase de debían cumplir con los objetivos # 1,2,3,4,5 y 6 del primer nivel, con los objetivos # 1, 2,3,4,5 y 6 del segundo nivel y con el # 1,2,3 y 4 del tercer nivel, 43 alumnos cumplieron con los objetivos del nivel I y II, mientras que 42 alumnos cumplieron con los objetivos del nivel III, estos resultados se expresan en la siguiente tabla:

Niveles	Objetivos alcanzados	Índice de ponderación	Rendimiento inicial
I	258	1	258
II	258	2	516
III	168	3	504
			R(inicial)=1278

En este caso para conocer cuánto se aprendió se debe calcular la razón.

$$N = \frac{R(\text{final}) - R(\text{inicial})}{R(\text{inicial})} \quad \text{donde N significa las veces que se aprendió.}$$

$$\begin{aligned} \text{En este caso } N &= \frac{1278 - 215}{215} \\ N &= 4,94 \end{aligned}$$

Por lo que se concluye que los alumnos con esta primera clase en relación con el diagnóstico aprendieron 4,94 veces más, para conocer cuánto aprendieron en relación con la clase anterior la razón sería la siguiente:

$$N = \frac{R(\text{final de esta clase}) - R(\text{final de la clase anterior})}{R(\text{final de la clase anterior})}$$

$$\begin{aligned} \text{En este caso } N &= \frac{1278 - 970}{970} \\ N &= 0,31 \end{aligned}$$

Por lo que podemos plantear que los alumnos en comparación con la clase anterior aprendieron 0,31 veces más.

De todo lo anterior se puede plantear que con el software educativo Medioevo Europeo los estudiantes del grupo 7mo 2 de la escuela XI Festival aprendieron 4,94 veces más.

Anexo 16: Glosario de términos y conceptos usados en la Tesis

Animación	Proceso, a través del cual las objetos van tomando diferentes posiciones o deformaciones en cuadros de apoyo temporales
Bits	Unidad elemental de memoria
Botones	Objeto primario para propiciar la interactividad y control del proceso al cual se le puede programar un evento
Cuadro de condicionamiento histórico	Cuadro donde se exponen los elementos fundamentales que condicionan una época histórica desde el puntote vista económico, político, social, cultural, espacial y temporal.
Descripción del diseño de pantalla	Es la descripción del diseño gráfico de los objetos y su distribución espacial dentro de la pantalla.
Descripción formal	Es la descripción de cada objeto de la pantalla y de su función (no interactivo o interactivo) especificando el evento y su consecuencia en la ejecución del programa.
Descripción general y funcional	Es la descripción detallada de la pantalla y su función en la estrategia de navegación del programa.
Disco duro	Hardware de almacenamiento
EFEP	Escuela de formación emergente de profesores.
Enfoque Audio – gnosis – motor	Enfoque con la utilización de sonidos y actividad motora del alumno para la adquisición de los conocimientos
Entorno de Aprendizaje / Entorno de Aprendizaje desarrollador	Sistema de influencias cognitivas, afectivas, grupales o personales establecidas a través de la interacción con las NTIC(software educativos) que permiten desde un enfoque personológico el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades para la consecución de una cultura general integral. Vía metodológica de utilización del software educativo
Facilitador del proceso	Experto en el dominio de la tarea, sensible a los avances progresivos que realiza el alumno guía y tutor en el desempeño de la tarea
Gif animado	Formato gráfico con posibilidades de animación o deformación de la imagen
Hiperenlaces	Forma de establecer relaciones muy diversa

	entre nodos y construir estructuras arborescentes de nodos.
Hipermedia	Es una estructura similar a la del hipertexto donde la información contenida en los nodos en multimedia.
Hipertexto	Escritura no secuencial
IA	Inteligencia artificial
Imagen sensible	Objeto de control de la ejecución del programa dotada de evento
Información oral	Archivo de sonido con información para el usuario
Interfaces interactivas	Recursos que proporciona el software para que el usuario interactúe con el programa durante la ejecución
Lenguaje de autor o sistema de autor	Una herramienta informática para desarrollar aplicaciones informáticas multimedia que no exige conocimientos especiales de programación concebida para ser usadas por profesores o comunicadores
Mbytes	Unidad de medición de la Memoria de la computadora
Micro procesador	Unidad central de procesamiento de la computadora
Micromundo	Software educativo relacionado al modo de aprendizaje constructivista
Multimedia	Aquellos materiales que utilizan más de un medio de comunicación para la presentación de la información: texto, sonido, vídeo, animación, imagen.
Navegación	Forma primaria de acceso a la información
NTIC	Nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones : las telecomunicaciones , la informática, la tecnología audiovisual
Organigrama de módulos	Esquema de organización de los enlaces entre los módulos del programa.
PGI	Profesor General Integral de secundaria Básica
RAM	Una de la forma de memoria de la computadora en este caso de lectura aleatoria
Ratón o Mouse	Dispositivo que permite interactuar con el programa
Relación bilateral / Proceso bilateral	Relación que se establece en el proceso de retroalimentación profesor - alumnos , alumno – software
Sistemas Informáticos	Estructura de la computadora basada en una unidad central de procesamiento, unidades de entrada, salida, almacenamiento y el software

	que facilitan el control y manipulación.
Software	Programa para controlar el funcionamiento de la computadora, su utilización en la producción de documentos o aplicaciones y el entrenamiento o aprendizaje del usuario
Texto caliente	Recurso para propiciar la interactividad o la navegación utilizando un evento asignado a un texto
Evento	Acción realizada por el usuario sobre un objeto de la interfaz del software
Objeto interactivo	El objeto que propicia de alguna forma la interactividad o la navegación en el software
Objeto Animado	Objeto que presenta movimiento o deformación apoyado en marcos de referencias cambiantes.
Didáctico – metodológico	Organización de la actividad docente tomando en cuenta la estructura didáctica y metodológica de la misma.
Pensamiento filosófico	Forma de pensamiento que permite la toma de una posición determinada con respecto a la concepción del mundo.
ME	El cursor del Mouse o ratón entra en el objeto
MS	El cursor del Mouse o ratón sale del objeto
CI	Clic Izquierdo del Mouse
CD	Clic Derecho del Mouse
Vídeo control	Objeto que proporciona la posibilidad de detener, avanzar o parar la visualización del vídeo
ANP	Aseguramiento del nivel de partida
OHO	Orientación hacia los objetivos
TNM	Tratamiento de la nueva materia
CCA	Control y consolidación del aprendizaje
CCO	Comprobación del cumplimiento de los objetivos.
Feudalismo	Formación económica social establecida como resultados de la descomposición y hundimiento del régimen esclavista o del régimen de la comunidad primitiva. Ha existido en casi todos los países, las clases sociales de este régimen son las constituidas por los señores feudales y por los campesinos o siervos de la gleba.
Economía natural y cerrada	Lo que producía cada feudo era para el consumo interno por los que eran autosuficientes, lo que se producía era para satisfacer las necesidades del señor y los campesinos, no se producía para la venta.

Monarquía	Es un estado dirigido por un monarca, forma de gobierno en el que la soberanía es ejercida con carácter vitalicio de un modo total o limitado por un rey o reina.
Atalaya o torre del vigía	Es una torre ubicada en un lugar alto para registrar el campo, en ella se ubicaba 1 o varios hombres para esta función.
Poterna de entrada	Portillo, abertura en una pared.
Pozo	Agujero profundo que se hace en la tierra para sacar agua.
Torre de flanqueo	Disposición o lado de la torre para batir al enemigo, puede estar en cualquier lugar designado.
Barbacana	Es una defensa o fortaleza avanzada.
Muralla	Muro muy fuerte que defiende alguna plaza, castillo o ciudad.
Arquitectura gótica	Alcanzó su máximo esplendor durante el siglo XII, caracterizada por el empleo de arcos ojivales, bóveda de crucería, arbotantes, fina tracería y el típico rosetón de vidrios de colores.
Arcos ojivales	Porción de curvas formadas por los arcos cruzados en ángulos.
Bóveda de crucería	Techo de forma cilíndrica o esférica.
Arbotantes	Arco que contrarresta el empuje de otro arco o bóveda.
Tracería	Decoración geométrica
Rosetón de vidrios de colores.	Ventana circular colocada con adornos y generalmente con vitrales y tracerías.
Escolástica.	Es la filosofía cristiana de la edad media, que impera en la enseñanza escolar y que depende íntegramente de la filosofía, creadora

	de la lógica abstracta con la que pretendió defender los dogmas religiosos.
Patrística.	Teología cristiana de los siglos I al VIII apologética de los padres de la iglesia que al principio defendían los dogmas de la religión cristiana contra el paganismo y afirmaban la incompatibilidad de la fe religiosa con la filosofía antigua.
Peste (enfermedad)	Término aplicado de forma indiscriminada en la edad media a todas las enfermedades epidémicas mortales, pero que en la actualidad está limitado a una enfermedad contagiosa, infecciosa, aguda de los roedores y humanos.
Iglesia	Templo o institución religiosa para la celebración del culto religioso. Reunión de fieles.
religión	Conjunto de creencias o dogmas acerca de la divinidad y de las prácticas rituales.
Arte románico	Estilo artístico que floreció en Europa desde aproximadamente el año 1000 n.e. hasta la aparición en la 2da mitad del siglo XII del estilo gótico.